Гробницы запустения

Роберт Дж. Шваль

Введение

Среди живущих у границ Запустения об этих обширных пустошах ходит множество баек. Многие до сих пор помнят дни, когда нежить впервые начала свое неторопливое наступление на юг, костлявыми руками хватая живых, чтобы сожрать их и включить останки жертв в свои ряды. Волнам мертвецов, казалось, не было конца — несомненно, Империю ждала гибель.

Если бы не мужество крестоносцев, тех отважных людей, которые взяли в руки оружие, чтобы защитить Империю от воинства нежити, Северный Удел и земли к югу от него давно бы пали. Теперь они охраняют границы Запустения от будущих вторжений, бдительно защищая невинных и ожидая неизбежного возвращения гниющей орды.

Гробницы Запустения, первое из расширяющих мир дополнений, предлагает взглянуть поближе на Рул и его обитателей. Эта книга подробно рассматривает один из самых опасных регионов материка, пустошь, усеянную руинами древней порочной цивилизации, теперь населенную ожившими останками того зловещего народа. Мастера смогут обнаружить здесь исчерпывающее описание региона и его обитателей, включая идеи приключений, новых существ и увлекательное приключение. Также. это дополнение вводит новые возможности для игроков, добавляя три новых наследия к описанным в основной книге правил, подходящие к наследиям пути и подборку новых заклинаний.

Ты можешь использовать Запустение, как пожелаешь. Оно может быть источником охватывающей мир тьмы, родиной новых персонажей, которую те пытаются забыть, или просто новым местом исследований. Все в этой книге опционально, ты можешь спокойно менять или игнорировать любые приведенные в ней данные, если нужно.

Текст и идея:
Robert J. Schwalb
Редактура: Jennifer Clarke Wilkes
Вычитка: Kara Hamilton
Художественный руководитель:
Robert J. Schwalb
Оформление: Kara Hamilton
Верстка: Kara Hamilton
Художник обложки: Jack Kaiser
Внутренние иллюстрации: Jack Kaiser,
Britt Martin, and Todd Wilson
Карты: Cecil Howe

Tombs of the Desolation is ©2016 Schwalb Entertainment, LLC.
All rights reserved.

Shadow of the Demon Lord, *Tombs of the Desolation*,
Schwalb Entertainment, and their associated logos
are trademarks of Schwalb Entertainment, LLC.

Schwalb Entertainment, LLC

PO Box #12548
Murfreesboro, TN 37129
info@schwalbentertainment.com
www.schwalbentertainment.com.com

В пустоши

Запустение — выжженные земли, в которых только самые выносливые и находчивые имеют шанс на выживание. Однако палящее солнце, коварный ландшафт и свирепые пыльные бури меркнут по сравнению с угрозой, исходящей от чудовищного зла этого края. Легионы мертвецов блуждают среди дюн и маршируют по каменистым равнинам, ведомые своими древними хозяевами, запечатанными внутри огромных черных пирамид, разбросанных по этой негостеприимной земле. Хотя немногие осмеливаются бросить вызов опасностям Запустения, соблазн легендарных сокровищ и могущественной магии, утраченной еще в древние времена, манит как дураков, так и героев. Руины ужасной империи Гог хранят бесчисленные секреты, ожидая тех, кто достаточно смел, чтобы вырвать их из костлявых рук стражей, обреченных никогда не умирать.

Пустошь и ее обитатели отбрасывают длинную тень на Северный Удел, вмешиваясь жизни всех живущих на границе. Хотя обстановка подходит более опытным искателям приключений, она может стать поводом для формирования группы. Персонажи могут ответить на призыв к битве, изданный Государствами крестоносцев, посвятив себя борьбе с ордами, порожденными глубинами пустошей. Другие могли родиться на этой земле, никогда не зная жизни, свободной от страха. А искатели приключений стекаются к границам, подписываясь на экспедиции в надежде выиграть огромные состояния.

В этой главе представлены новые возможности для персонажей, связанных с Запустением или происходящих от людей, запятнанных его тьмой. Новые наследия, пути и заклинания расширяют возможности для создания персонажей и развития их историй.

Население Запустения

Запустение является постоянной угрозой Северному Уделу, и отправляться туда рискуют либо глупцы, либо отчаянные. Оно влияет на проживающих у границ по-разному. Некоторые несут на себе следы темной магии, а другие пытаются обернуть свое наследие в преимущество.

Человек: Люди — самый многочисленный народ из живущих на границах Запустения, и они несут ответственность за появление пустошей не меньше, чем за их сдерживание. Когда нежить впервые хлынула из песков, люди взяли в руки оружие, чтобы изгнать ее, и воздвигли могучие твердыни против тьмы. Призыв к действию привлек людей самого разного происхождения, национальностей и профессий.

Потомки народа Гога, порочных людей, давным-давно владевших этими землями, до сих пор населяют край наряду с другими. Хоть их кровь и несет в себе унаследованную порчу, они не более добродетельны или подлы, чем другие. У людей с кровью Гога меловая кожа, темные глаза и мало волос на теле. Часто встречаются странные родинки, напоминающие слова на неизвестных языках.

Орк: Губернатор Северного Удела отправил из Шестерца войска, состоящие из людей и орков, для замедления вторжения. Они удерживали ходячих мертвецов достаточно долго для того, чтобы прибыло подкрепление из Кайкреса и, в конечном итоге, основали Западную крепость. В ней до сих пор привечают орков и укрывают бежавших из имперского рабства.

Цверг: Большинство цвергов считает Запустение проблемой людей. Люди его создали, и набегающие мертвецы тоже когда-то были людьми. Мудрые цверги, однако, понимают, что если ходячие трупы разберутся с человечеством, то примутся за остальных. Они объединили силы с человеческими защитниками государств крестоносцев, помогая кузнечными умениями и крепким сложением. Некоторые цверги, особенно ищущие славной гибели, считают сокровища Запустения слишком соблазнительными, чтобы просто отказаться от них.

Прочие наследия: Защитники крепостей редко задают вопросы о прошлом добровольцев — сгодится любая помощь.

Гоблины служат разведчиками, рабочими, шпионами и оруженосцами в крепостях и на границе. Как и повсюду в Империи, здесь для них полно работы.

Автоматоны на краю пустыни встречаются в следовых количествах, но тем, кто добирается до государств крестоносцев, всегда рады. Им не нужно ничего из того, что требуется живым, и, погибнув, они не пополнят ряды противника.

Фавны и полурослики здесь встречаются редко. Фавнов иногда заносит на север в бегстве от презрения, окружающего их в родных местах. Полурослики, будучи умелыми крестьянами и ремесленниками, неплохо устраиваются, снабжая крестоносцев пищей, пивом, оружием и броней. Даже откровенные подменыши иногда находят себе место среди крестоносцев.

Новые забавные штуки

С разрешения мастера, персонажи, начинающие игру рядом с Запустением, могут совершить бросок на забавные штуки по таблице забавных штук Запустения вместо таблиц, находящихся в главе 1 основной книги правил.

Забавные Штуки Запустения

d20	Забавная Штука
1	Картуш со странными символами.
2	Старые, испачканные льняные обертки.
3	Ответ на следующую услышанную загадку.
4	Проблема с азартными играми.
5	Канопа с песком.
6	Ожерелье из человеческих зубов.
7	Кусок пустынного стекла.
8	Жертвенный клинок, украшенный орнаментом.
9	Очень сильный солнечный ожог или масса шрамов.
10	Бронзовый хопеш (с характеристиками меча).
11	Маленький камень, всегда теплый на ощупь.
12	Урна с пеплом.
13	Мумифицированное крошечное животное.
14	Мертвый скарабей.
15	Странный символ, вырезанный в бронзе.
16	Кусок окаменевшего дерева.
17	Обсидиановый наконечник стрелы, который при размещении на плоской поверхности поворачивается, указывая на центр Запустения.
18	Мешок с песком весом 8 килограмм.
19	Свиток папируса, на котором изображены люди, занимающиеся непристойными и немыслимыми действиями.
20	Маленькая чашка, каждый день на рассвете наполняющаяся свежей водой.

Новые наследия

Влияние Запустения распространяется по Империи. Оно может предложить спасение от смерти или призыв тех, кто оставил мир смертных ради одиночества пустошей.

Вампир

С приходом ночи из склепов и могил выползают вампиры, начиная охоту на живых. Большинство вампиров — настоящие чудовища, жестокие и неразборчивые убийцы, неспособные к раскаянию из-за нечестивого проклятия, поддерживающего их противоестественное существование. Немногие способны сдерживать свои ужасающие порывы и умерить аппетиты достаточно для того, чтобы цепляться за истрепанные лохмотья утраченной человечности.

Связь с сиром: Вампир может создать нового вампира, поставив человека на грань гибели и напоив жертву собственной кровью. Это убивает жертву, а следующей ночью она восстает в виде вампира, подчиненного сиру (см. «**Создание новых вампиров**» далее) Поскольку создание новых вампиров означает усиление конкуренции за свежую кровь и рискует привлечь внимание инквизиторов и истребителей нежити, вампиры создают потомство с большой неохотой.

Сводящая с ума жажда: Вампиры не перестают думать о крови, она необходима для поддержания их бессмертного существования. Агония этой жажды и страх беспомощности сочетаются в беспрестанной тяге, которая усиливается, чем дольше вампир обходится без крови.

Дикость и чудовищность: Хоть следы человечности сохраняются и в состоянии нежити, но рот заполняют длинные острые клыки, а черты лица заостряются и бледнеют в приступах жажды крови. Когда вампир нападает, его облик искажается в нечто чудовищное, а не скрываемый голод вселяет страх и панику.

Проклятие Короля-Чародея: Король-Чародей создал первых вампиров из своих самых преданных слуг, превратив их в бессмертных подданных, зависимых от него в поставках крови. Вампиры, находившиеся на его службе, обладали сверхъестественной силой, быстротой, острым чутьем и стойкостью, что делало их полезными для Темного и верными благодаря непрекращающейся жажде. От них произошли все вампиры, и считается, что некоторые из предков дожили до сего дня запечатанными в черных гробницах Запустения.

Обычные имена: Вампиры пользуются прижизненными именами или берут себе новые. Многие считают превращение перерождением и полагают, что в новом качестве им понадобится новое имя. Подобные вампиры принимают дворянские титулы или прозвища, отражающие их новую натуру, такие как Красная Графиня, Тень, Страсть или Она.

Создание вампира

Все вампиры были людьми, поэтому сначала создай человека, а потом внеси следующие изменения.

Значение атрибутов: Сила +1, Ловкость +1, Интеллект +1, Воля +1.

Характеристики Восприятие +1, Защита +1, Скорость +2, Безумие +1d6, Скверна +1d3

Невосприимчивость Урон от болезни, холода, яда; *болезнь, замедление, неподвижность, отравление, усталость, сон*

Темнозрение Ты можешь видеть в областях, занятых тенями и тьмой, на средней дистанции, как если бы эти области были освещены. За пределами этого расстояния тьма считается тенями, а тени — освещенным местом.

Связь с сиром Ты связан с создавшим тебя вампиром, пока он не использует действие, чтобы освободить тебя, или не будет уничтожен. Ты не можешь атаковать создавшего тебя вампира, и *принужден* им, находясь в пределах ближней дистанции от него.

Жуткая внешность Когда ты атакуешь видящее тебя живое существо, цель должна пройти проверку Воли. Цель *испугана* на 1 минуту при провале. При успехе она невосприимчива к твоей *Жуткой внешности*, пока не завершит отдых.

Природное оружие У тебя длинные клыки, считающиеся быстрым точным оружием, наносящим 1d6 урона.

Неестественное существование Твое Исцеление равняется 0 и не может быть поднято выше 0.

Запас крови Для поддержания своего существования тебе необходима кровь. Ты измеряешь накопленную кровь запасом пунктов крови. Когда ты только становишься вампиром, ты получаешь 1 пункт крови от создавшего тебя вампира. Ты добавляешь пункты крови в запас, используя *Высасывание крови* (см. далее), вплоть до максимума, равного 1 + уровень группы.

При каждом завершении отдыха, ты должен потратить 1 пункт из запаса крови. Если тебе нечего тратить, ты получаешь 1 Безумия и штраф –1d6 к Здоровью (минимум 0; см. «**Оцепенение**» далее). Эти штрафы накапливаются, и ты *ослаблен*, пока они присутствуют. Ты можешь удалить накопившийся штраф к Здоровью, использовав действие и потратив 1 пункт крови.

Кровавое исцеление Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы потратить 1 пункт крови и исцелить количество урона, равное 1 + уровень группы.

Оцепенение Когда штраф к Здоровью от *Запаса крови* опускает Здоровье до 0, ты *теряешь сознание*, напоминая труп. Если, находясь без сознания, ты получишь любое количество урона, то мгновенно умрешь. В качестве действия, другое существо может напоить тебя свежей кровью живого существа, удалив накопленный штраф к Здоровью и прекратив немощь.

Высасывание Крови Когда *схваченное* тобой живое существо получает урон от твоей атаки клыками, оно получает штраф к Здоровью, равный своему Исцелению на 1 час, а ты добавляешь 1 пункт к своему запасу крови. Существо является *уставшим*, пока этот штраф присутствует.

Суеверие Пока ты можешь видеть объект своего суеверного страха (см. далее), ты совершаешь атаки и проверки с 3 помехами.

Солнечный Пал Ты получаешь 2d6 урона и сокращаешь запас крови на 1 в конце каждого раунда, проведенного в освещенной солнцем области. Также, ты получаешь удвоенный урон от Небесных заклинаний и проходишь проверки при сопротивлении им с 1 помехой.

Уровень 4: Вампир-эксперт

Характеристики: Здоровье +6

Личина Человека Ты можешь использовать действие, чтобы принять прижизненный облик. Ты сохраняешь этот облик пока не получишь урон, не атакуешь или не используешь действие, чтобы вернуться к обычному виду.

Создание новых вампиров

Чтобы создать «дитя», или вампира-птенца, ты должен пить из живого человека кровь, пока он не станет *беспомощным*, а затем напоить жертву своей кровью, использовав действие и потратив 1 пункт крови. Жертва умирает в конце раунда. Если труп освещен солнечным светом, он моментально обращается в пепел. Если, однако, труп укрыт в недоступном для света месте, вроде могилы или склепа, он восстает в виде вампира на следующем закате.

Таблицы наследия вампира

Определяя предысторию и описание персонажа, начни с таблиц человека в основной книге правил, чтобы узнать, каким персонаж был до становления. Затем определи случайным образом или выбери варианты из следующих таблиц, чтобы описать, как персонаж стал вампиром и как это на него повлияло.

Суеверный страх

d6	Суеверный страх
1	Символы богов
2	Зеркала
3	Текучая вода
4	Кошки
5	Серебро
6	Чеснок

Необычные свойства

d20	Необычное свойство
1	Ты не отражаешься в зеркальных поверхностях.
2	Твои клыки растут на кончике длинного отвратительного языка.
3	Ты пахнешь разложением.
4	Глаза мерцают красным
5	Все животные, кроме крыс, летучих мышей и волков, враждебны тебе.
6	Ты выглядишь, как ходячий труп. По всему телу гниющие раны и высыпания, волосы выпадают клочьями, а зрачки стали молочно-белыми.
7	Твои пальцы вытянулись в когти. Они считаются быстрым точным оружием, наносящим 1d3 урона.
8	Ты утратил все волосы на теле.
9	Ты можешь говорить только шепотом.
10	Ты плачешь кровью.
11	Твоя кожа покрыта завитками и узорами.
12	Вокруг тебя кружат мухи.
13	Ты должен закапываться в землю, чтобы отдохнуть.
14	Ты не можешь создавать новых вампиров.
15	Дети плачут в твоем присутствии.
16	Пока количество пунктов крови в запасе равно или превышает половину максимума, ты выглядишь одутловатым и раскрасневшимся.
17	У тебя постоянный сильный кашель.
18	Твоя кожа тонкая, как бумага, а тело напоминает скелет.
19	На ладонях растет шерсть.
20	Ты не отбрасываешь тени.

Личность сира

d6	Сир
1	Мимолетный знакомый
2	Предок или член семьи
3	Полный незнакомец
4	Соперник или враг
5	Близкий друг
6	Возлюбленный

Повод для обращения

d6	Сир обратил тебя, чтобы...
1	. . . отомстить тебе или кому-то еще.
2	. . . помучить тебя или кого-то еще.
3	. . . обрести спутника.
4	. . . обрести слугу.
5	. . . развратить тебя.
6	. . . сражаться с врагами.

Отношения с сиром

d6	Сир обратил тебя, чтобы...
1	. . . издеваться над тобой, наслаждаясь страданиями.
2–3	. . . бросить тебя, хотя все еще имеет над тобой власть.
4	. . . иметь к тебе сильную привязанность.
5	. . . освободить тебя.
6	. . . быть уничтоженным. Брось снова для определения прежних отношений, игнорируя 6.

Ревенант

Иногда смерть приходит слишком рано, забирая души до того, как смертный сможет встретить судьбу, исправить ошибку или выплатить долг. Когда бремя ответственности оказывается слишком тяжелым, чтобы его можно было отложить в сторону, смерть может придержать свою длань и позволить смертному завершить незаконченное в виде ревенанта.

Между жизнью и смертью: Ревенанты ни живы, ни мертвы. Они считаются живыми существами, но никогда не страдают от одолевающих живых недомоганий, вроде приступов лихорадки или отравлений. Они по-прежнему могут быть ранены и уничтожены оружием. Но даже когда они повержены, верность обязательствам снова вытаскивает ревенантов из могилы, чтобы завершить начатое.

Смертельная бледность: Ревенанты выглядят более или менее так же, как и при жизни, но с темными кругами у глаз, и тенденцией к исхуданию. Свежие ревенанты используют косметику и натирают тела ароматными специями, чтобы скрыть запах разложения. Простого грима недостаточно, чтобы замаскировать природу старых ревенантов, которые используют магию, скрывая правду о том, кем они стали.

Одержимость и непреклонность: Страшные клятвы, великая несправедливость и сильные эмоции удерживают ревенантов в этом мире. Возвращение из могилы придает им упорство в достижении целей. Не все проходят преображение бесследно для разума; многие испытывают эмоциональные перепады, варьирующиеся от маниакального возбуждения до самой черной депрессии.

Привязка к Запустению: Запустение — источник силы, порождающей ревенантов. В древние времена народ Гога, живший в этом гиблом месте, использовал нечистую магию, чтобы продлить жизнь или вообще избежать смерти. Те, кто не мог позволить себе такие заклинания, торговались напрямую с Отцом Смертью, чтобы получить больше времени. Суровый бог отказывает в большинстве просьб, но смертные, которые были обижены и жаждут мести, иногда получают его благословение, избегая Преисподней, пока не смогут завершть свои дела.

Обычные имена: Ревенанты используют те же имена, что и при жизни, или принимают новые, выражающие их состояние, вроде Ворона, Арлекина, Слезы или Возмездия.

Создание ревенанта

Сначала создай человека, орка или цверга. Прочие наследия доступны на усмотрение мастера, но они должны быть живыми и смертными, обладать душой и не быть созданными магией — так что никаких подменышей и автоматонов. Затем примени к персонажу следующие поправки.

Начальные показатели атрибутов: Сила +1, Интеллект -1.
Характеристики Защита -1, Безумие +1d3
Невосприимчивость Урон от болезни и яда; *болезнь*, *отравление*, *усталость*
Темнозрение Ты можешь видеть в областях, занятых тенями и тьмой, на средней дистанции, как если бы эти области были освещены. За пределами этого расстояния тьма считается тенями, а тени — освещенным местом.
Вечное возвращение Становясь *беспомощным*, ты мгновенно умираешь и остаешься мертвым на протяжении 1d3 часов. По прошествии этого времени, если голова все еще соединена с телом, ты возвращаешься к жизни, исцеляя урон, равный своему Исцелению, и получая 1d3 Безумия. В противном случае ты уничтожен.
Одной ногой в могиле Ты исцеляешь только половину урона посредством магии и зелий.

Уровень 4: Ревенант-эксперт

Характеристики: Здоровье +6
Изучает одно заклинание, приобретает Взор Преисподней, либо приобретает черту эксперта от второго наследия.
Взор Преисподней Ты можешь использовать действие, чтобы совершить атаку Волей против Воли одного видящего тебя существа в пределах ближней дистанции. При успехе цель *испугана* на 1 минуту. При провале цель становится невосприимчива к этому твоему таланту, пока не завершит отдых.

Вариант: Возвращение из мертвых

Мастер может позволить вернуть погибшего персонажа в виде ревенанта, если тот соответствует условиям и такое возвращение является уместным. К примеру, если персонажа-эксперта убили до того, как она нашла убийцу мужа, или же персонаж-мастер может вернуться, чтобы найти лекарство от ужасной болезни, не только убившей его, но и угрожающей многим другим. Если мастер допускает подобное, то персонаж возвращается в начале следующего приключения полностью исцеленным и получив все черты ревенанта.

Таблицы наследия ревенанта

Используй таблицы основного наследия персонажа, чтобы определить, кем он был до возвращения из мертвых. Затем выбери произвольно или случайным образом варианты из представленных ниже таблиц, чтобы описать, как персонаж стал ревенантом и как это на него повлияло.

Причина смерти

d20	Причина
1	Ты был казнен по ложному обвинению.
2	Ты был жестоко убит, после того, как видел смерть близких.
3	Ты встрял в разборки и в результате был убит.
4	Самоубийство
5	Ты умер, защищая или сражаясь за темного мага.
6	Тебя отравила супруга.
7	Тебя убил брат/сестра или родитель.
8	Тебя зарезал соперник.
9	Ты был внезапно убит смертельной ловушкой.
10	Чудовище растерзало тебя, когда ты защищал дорогих тебе людей.
11	Культист прикончил тебя темной магией.
12	Демон разорвал тебя на куски.
13	Падающий рояль или иной тяжелый предмет прервал твой жизненный путь.
14	Тебя прибрала хворь.
15	Ты умер, играясь с опасной реликвией.
16	Твою жизнь забрало некое стихийное бедствие.
17	Психопат пытал тебя на протяжении дней, прежде чем убить.
18	Ты утонул.
19	Тебя сожгли у столба за демонологию, колдовство или ересь.
20	Культисты принесли тебя в жертву Повелителю Демонов.

Причина возвращения

d6	Причина
1	Месть
2	Любовь
3	Долг или клятва
4	Заблуждение
5	Ненависть
6	Распространение хаоса

Отличительные черты

d20	Черта
1	Ты не отбрасываешь тени.
2	Ты настолько тощий, что похож на скелет.
3	Твое тело населяют паразиты.
4	Ты необычно пахнешь.
5	У тебя не идет кровь.
6	Ты движешься странной вихляющей походкой.
7	Твоя улыбка странно перекашивает лицо.
8	У тебя не хватает нескольких пальцев.
9	У тебя жуткий шрам, последствие смерти.
10	Ты распух.
11	Ты пахнешь пряностями, которыми консервируешься.
12	Вместо глаз у тебя колодцы тьмы с плавающими красными огоньками.
13	У тебя дребезжащий голос.
14	У тебя нет зубов.
15	Твое лицо лишено всякого выражения.
16	Ты всегда грязен, неважно, как часто моешься.
17	Ты оборачиваешься в саван.
18	У тебя зашиты глаза и рот, но ты все еще можешь видеть и говорить.
19	У тебя была сломана и не срослась шея. Голова болтается при движении.
20	Воздух вокруг тебя стынет.

Необычное поведение

d20	Черта
1	Ты смеешься в неподходящий момент.
2	У тебя трясутся руки.
3	Иногда ты видишь вещи, которых нет.
4	Ты часто думаешь, что окружающие на тебя пялятся.
5	Ты чувствуешь необходимость трогать всякое.
6	Ты веришь в то, что верно то, что явно не соответствует действительности, и цепляешься за это убеждение даже тогда, когда представлены доказательства того, что оно ложно.
7	Ты видишь ужасные кошмары, просыпаясь с воплями.
8	Ты видишь мертвых людей.
9	Ты часто режешь и повреждаешь себя, чтобы почувствовать боль.
10	Ты все время слышишь нашептывающие тебе голоса.
11	Видимая только тебе личность всегда держится в поле зрения. Тебе решать, кто это и как выглядит.
12	Если ты говоришь в гневе, другая сущность использует твой голос, чтобы вставлять в речь странные и тревожащие слова и фразы.
13	Ты находишь большую часть еды и питья отталкивающей. Подходят только насекомые и тухлая вода.
14	У тебя легко меняется настроение.
15	Ты всегда чувствуешь, что забыл нечто важное.
16	Попадая в незнакомое место, ты должен потратить некоторое время, чтобы обнаружить все выходы.
17	Ты постоянно царапаешь и рвешь кожу.
18	У тебя постоянно бегают глаза.
19	Ты перемежаешь речь гротескными каркающими звуками.
20	Иногда ты слышишь вороний грай и хлопанье множества крыльев, когда нападаешь на обладающих душой существ.

Саламандра

Гении создали первых саламандр из первородного пламени, чтобы они служили рабами этим диким и своенравным сущностям. Веками саламандры и их потомки жили отдельно от других народов, свободные от заговоров и интриг, но приближение ужасного зла вынудило их покинуть укрытия и показаться миру в его последние дни.

Рожденные из огня: Гении воплотили саламандр, наполнив первородное пламя своей собственной сущностью, придав огню твердость, гуманоидную форму и разум. Их огненное наследие до сих пор проявляется высокими извилистыми рогами, растущими изо лба, шипами, растущими на руках и ногах, и багровой кожей. Черты лица саламандр, с белыми глазами без зрачков и длинными острыми зубами, варьируются от экзотических до дьявольских. Типичная саламандра имеет рост от 2,1 до 2,4 метров и может весить до 180 килограмм.

Элементали: Будучи порождением стихии, саламандры живут долго, но, не имея смертных душ, не могут вернуться после смерти. Когда саламандра умирает, ее тело сгорает во вспышке огня.

Рабы гениев: Гении создали саламандр выполнять приказы, и саламандры верят, что они также создали мир из хаоса. Другие элементали были созданы, чтобы быть творцами и целителями, но саламандры были созданы разрушать. Они сражались с врагами гениев: феями, троллями и всеми, кто стремился подчинить их хозяев и управлять ими. Таким образом, их первые встречи с человечеством оказались битвой, что оставило неизгладимое негативное впечатление. По мере того как безумие поражало гениев, их интерес к миру угасал, и саламандры оказались вольны сами определять свою судьбу. Большинство из них поселилось в Пылающих Сводах, но некоторые прижились в Запустении.

Горячность и вспыльчивость: Народ, наделенный сильными страстями, саламандры с трудом скрывают свои эмоции, особенно гнев. В отношениях с другими они могут быть агрессивными, вплоть до оскорбления и даже угроз, если не добиваются своего. Однако такие эмоциональные всплески никогда не длятся долго, и они быстро забывают, что изначально вызвало их гнев.

Обычные имена: Азагад, Берул, Дедан, Зиз, Игнез, Сикриз, Ферин, Хисех.

Создание саламадры

Начальные показатели атрибутов: Сила 10, Ловкость 9, Интеллект 9, Воля 11.

Восприятие равно Интеллекту

Защита равна значению Ловкости

Здоровье равно значению Силы

Исцеление равно четверти Здоровья

Размер 1, **Скорость** 10, **Мощь** 0

Урон 0, **Безумие** 0, **Скверна** 0

Языки и профессии: Говорит на Общем и Огнеречи, шипящем и щелкающем языке огненных элементалей.

Невосприимчивость Урон от болезни, огня и яда; *болезнь*, *отравление*

Неприспособленность к холоду Ты получаешь удвоенный урон от холода. Когда ты получаешь урон от холода, ты также получаешь *усталость* на 1 раунд.

Жар В конце раунда существо, *захваченное* тобой или *захватившее* тебя, должно пройти проверку Силы или получить 1d3 урона от сильного жара, идущего от твоего тела.

Пламенная смерть Когда ты умираешь, пламя исторгается из точки в твоем пространстве на

количество метров, равное уровню группы. Всё в области получает количество урона, равное 1d6 + уровень группы. Каждое существо в области, прошедшее проверку Ловкости, получает половину урона.

Уровень 4: Саламандра-эксперт

Характеристики: Здоровье +5

Либо изучает одно заклинание, либо приобретает Обжигающую Расправу.

Обжигающая Расправа Когда ты становишься *ранен*, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы вызвать вспышку пламени в радиусе 2 метров от точки в своем пространстве. Всё в области получает 1d6 урона. Каждое существо в области, прошедшее проверку Ловкости, урона не получает.

Возраст саламандры

3d6	Возраст
3	Ребенок, 8 лет или младше.
4-7	Подросток, от 9 до 15 лет.
8-12	Молодой, от 16 до 50 лет.
13-15	Средних лет, от 51 до 100 лет.
16-17	Пожилой, от 101 до 150 лет.
18	Почтенный старец, 151 год и старше.

Личность саламандры

3d6	Личность
3	Ненависть поглотила тебя. Тебе нравится причинять боль другим.
4	У тебя скверный характер, и ты в гневе прибегаешь к насилию.
5–6	Ты хвастун и хулиган.
7–8	Ты груб с незнакомцами и недружелюбен к тем, кого знаешь.
9–12	Ты смел и агрессивн.
13–14	Ты дружелюбный, обаятельный и шумный.
15–16	Ты пытаешься поступать правильно, но иногда тебе мешают твои страсти.
17	Ты научился контролировать эмоции, чтобы казаться другим холодным и сдержанным.
18	Ты заразительно весел. Другим с тобой удобно, и люди к тебе тянутся.

Внешность саламандры

3d6	Внешность
3	У тебя чудовищная внешность, которая отвращает даже твое собственное племя. Множество рогов и шипов растет по всему телу, а кожа болезненного цвета с пятнами. Твое лицо — мешанина костей и плоти, с пожелтевшими и тусклыми глазами.
4	Ты — огнехвост, подвид саламандр, рождающийся со змеиным хвостом вместо ног. Если не считать этой мутации, черты лица у тебя такие же, как у других саламандр. Хвост дает штраф —2 к Скорости, но также дает 1 преимущество к атаке в случае *захвата*.
5–6	У тебя грубые, суровые черты лица и пятнистая оранжево-черная кожа. Ты считаешься обыкновенным или даже непривлекательным.
7–8	Из твоей макушки растет 1d6 + 3 зубовидных рога. Твоя кожа грубая и чешуйчатая, по всему телу торчат причудливые костяные шипы.
9–12	Ты выглядишь как типичная саламандра.
13–14	Ты привлекателен для саламандры. Твои рога гладкие, а шипы мелкие.
15–16	Ты привлекаешь внимание по меркам саламандр. Твои черные рога гладкие и блестящие, глаза сияют внутренним светом, а кожа теплая и лишена шипов.
17	Ты красив даже по меркам других народов. У тебя приятные черты лица, и ты привлекаешь внимание. У тебя нет костяных шипов, и изо лба растут только два маленьких рога.
18	Внешность отличает тебя от почти всех тебе подобных. У тебя стройная или мускулистая фигура с поразительными чертами лица. Рога и шипы, обыкновенные для твоего вида, расположены таким образом, что почти каждый находит тебя привлекательным и, возможно, слегка экзотичным.

Предыстория саламандры

d20	Предыстория
1	Ты чуть не умер и твое тело в результате пострадало. Ты частично превратился в пламя и теперь выглядишь обгоревшим, утратив несколько отростков.
2	Ты нашел врата Ада, прошел сквозь них и жил среди дьяволов 1d3 года. Ты начинаешь игру с 1d3 Безумия и 1 Скверны.
3	Ты был похищен и порабощен мерзким магом. Через 1d6 лет скверного обращение и эксплуатации ты сбежал.
4	Ты совершил преступление против своего народа и покинул родину, чтобы избежать последствий.
5	Нежить осадила и разрушила твой дом. Ты остался единственным выжившим.
6	Ты ненадолго примкнул к культу, посвященному чудовищной сущности, известной как Пекло. Ты порвал с культистами, когда они начали призывать демонов. Ты начинаешь игру с 1 Скверны.
7	Ты отважился зайти в Запустение и смог выжить, чтобы рассказать об этом.
8	Ты потерял кого-то близкого.
9	Тебя схватили путешественники и продали в рабство в Девять Городов. Ты только недавно обрел свободу.
10	Ты зарабатывал на жизнь, работая по профессии.
11	Ты влюбился в представителя другого вида. У тебя могут быть отношения с другим персонажем, если оба согласны.
12	У тебя есть супруга и 1d6-2 детей (минимум 0).
13	Давным-давно ты покинул дом, чтобы повидать мир. Ты говоришь на одном дополнительном языке.
14	Твои родители возглавляли ваше селение, и ты всю жизнь провел в их тени.
15	Ты спас жизнь кому-то важному и он теперь должен тебе услугу.
16	Ты был выдернут с родины магом, призвавшим тебя служить ему некоторое время.
17	Осиротев, ты был найден и выращен друидом в обычаях Старой Веры.
18	Ты нашел в Запустении что-то необычное. Начни игру с одним предметом из таблицы забавных штук Запустения (в дополнение к обычной забавной штуке).
19	Ты участвовал в защите своего поселения. Ты начинаешь игру с копьем.
20	Ты разжился деньгами и начинаешь игру с 2d6 медяками.

Сложение саламандры

3d6	Сложение
3	Низкий и стройный.
4	Низкий и мускулистый.
5–6	Низковат для саламандры.
7–8	Худой, гибкий или изможденный.
9–12	Средний рост, средний вес..
13–14	Толстоват.
15–16	Высокий.
17	Высокий и худой.
18	Ты возвышаешься над другими саламандрами, у тебя массивное и мощное тело.

Новые пути

Пути, которыми персонажи следуют вблизи Запустения, заводят в странные и опасные места.

Князь Тьмы

Путь эксперта

Вампиризм дает большую силу, но ужасной ценой. Вампиры быстрее и сильнее обычных людей, но их терзает всепоглощающая жажда крови. Неспособные ходить при свете солнца, они становятся созданиями ночи, подстерегающими жертв в тенях и избегающими инквизиторов, которые могли бы предать их очищающему пламени.

Зависимость от свежей крови вызывает враждебность к вампирам повсюду.

Местные жители быстро догадываются, что среди них завелся хищник; охотник становится добычей, когда население сбивается в жаждущую уже его крови толпу. Потому вампиром требуется смекалка и подчинение своих темных позывов, чтобы пережить поджидающие их опасности.

Князья Тьмы нашли способы держать свою жажду крови в узде и развивать таланты. Они страдают практически от всех тех слабостей, что и их сородичи, но выработали способности, помогающие охотиться, выдерживать вражеские атаки и избегать обнаружения и пленения.

Чтобы выбрать этот путь, ты должен быть вампиром.

История Князя Тьмы

d6	История
1	Ты обратился к древним писаниям, чтобы узнать больше о себе и своих возможностях. Ты мог наткнуться на этот путь в процессе магических изысканий или нашел кого-то, сведущего в некромантии, чтобы научиться управлять своей природой.
2	Чтобы найти смысл посмертного бытия, ты обратился к вере и вера помогла тебе взять свои порывы под контроль. Освобожденный от пристрастия к питью крови, ты теперь способен узнать больше о своей настоящей сути.
3	Приложив талант в решении проблем к ограничениям своего немертвого состояния, ты развил врожденные силы.
4	Договор со сверхъестественной силой открыл тебе новые возможности.
5	Ты научился эффективно совмещать боевые навыки с неестественными способностями, проверив это в бою.
6	Ты обнаружил написанный одним из первых вампиров том и узнал из него, как обуздать свою немертвую суть.

Уровень 3: Князь Тьмы

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +6, Скверна +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Осушающий укус: Цель, получившая *усталость* от твоего Высасывания крови, *замедлена*, пока остается *уставшей* от этой атаки.
Туманный побег: Становясь *беспомощным*, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы превратиться в клубящееся облако тумана, пролететь расстояние вплоть до значения Скорости, а затем вернуться в обычную форму. Пребывая в виде тумана, ты невосприимчив ко всему урону, можешь перемещаться сквозь пространства, занятые другими существами, и отверстия, куда может просочиться воздух. Это перемещение не провоцирует свободных атак. Единожды использовав этот талант, ты не можешь снова его использовать до завершения отдыха.

Уровень 6: Князь Тьмы

Характеристики: Восприятие +1, Здоровье +6, Скверна +1
Очаровывающий укус: Если существо, уже получившее *усталость* от твоего Высасывания крови, снова *устает* подобным образом, то оно должно пройти проверку Воли или стать *очарованным* до прекращения *усталости*.
Привычка к солнечному свету: Ты получаешь половину урона от солнечного света.

Уровень 9: Князь Тьмы-мастер

Характеристики: Здоровье +6, Скорость +2, Скверна +1
Текучий туман: Ты можешь использовать *Туманный побег*, получив урон, и восстанавливаешь способность его применять после конца следующего раунда.
Устойчивость: Ты получаешь половину урона от оружия.

Осквернитель

Путь мастера

Многие верят, что за современное состояние Запустения ответственны именно осквернители. Одно время они числились среди могущественнейших слуг Короля-Чародея. Они выжигали земли, чтобы поднимать армии мертвецов, воздвигать поразительные памятники себе и своему хозяину и обрушивать на врагов разрушительную мощь. Техники осквернителей все еще ожидают амбициозных и безрассудных душ, желающих и способных выведать их у руин Запустения.

Осквернители истощают ресурсы мира, уничтожая жизнь ради своих амбиций. Таким образом, этот путь привлекает последователей темных искусств, безответственных и безумных.

Уровень 7: Осквернитель

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1, Скверна +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты изучаешь заклинание *Потрава*, описанное ниже.

Потрава — **Осквернитель, Боевое, 1**
Требования: Ты должен быть в неосквернённой области
Область: Сфера радиусом 5 метров, с центром в пределах досягаемости
Длительность: см. описание

Область становится осквернённой на 1d6 лет, в течение которых здесь не растут растения. К тому же, любое существо пытающееся сотворить заклинание в осквернённой области, должно сначала пройти проверку Воли. При провале применение заклинание не расходуется, но действие уходит впустую.

При сотворении заклинания все обычные растения в области обращаются в прах, частично застилая ее на 1 раунд. К тому же, каждое живое существо в области должно пройти проверку Силы или получить *усталость* на 1 минуту и штраф –1d3 к Здоровью до завершения отдыха. Штраф к Здоровью от повторных применений складывается.

Ты увеличиваешь на 1 количество применений одного изученного заклинания, чей уровень равен или меньше половины твоей Мощи. Ты сохраняешь это дополнительное применение, пока не потратишь его.

Постоянство: Если ты сотворяешь это заклинание в одной области каждый день на протяжении восьми дней, то область становится осквернённой навсегда.

Уровень 10: Осквернитель

Характеристики: Здоровье +2, Скверна +1
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Усиливающая потрава: При сотворении заклинания *Потравы*, ты совершаешь атаки и проверки с 1 преимуществом на 1 раунд.

Пылеход

Путь мастера

Пылеходы изучают свои техники у безумных гениев из глубин Запустения, открывая их имена и обуздывая силы. Полученное знание расшатывает их разум, делая такими же непостоянными и разрушительными, как и их помешанные покровители. Некоторые ступают на путь, надеясь исцелить этот край, а другие ищут лишь личного могущества.

Уровень 7: Пылеход

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Землеходец: Ты перемещаешься на полной Скорости по пересеченной местности, состоящей из песка, пыли, земли или камней.
Метание пыли: Совершая атаку оружием ближнего боя, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы метнуть в цель пыль. Цель должна пройти проверку Силы или *ослабнуть* до конца раунда.

Уровень 10: Пылеход

Характеристики: Здоровье +3
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Пыльная буря: Ты можешь использовать действие, чтобы обратиться в облако бурлящей пыли и переместиться вплоть до своего значения Скорости. Находясь в этой форме, ты невосприимчив к урону, можешь перемещаться сквозь пространства, занятые другими существами и отверстия, куда может просочиться воздух. Это перемещение не провоцирует свободных атак. Окончив перемещение, ты возвращаешься к своему обычному виду, а каждое зрячее существо в пределах 2 метров от тебя должно пройти проверку Силы или *ослепнуть* на 1 раунд. Ты можешь использовать данный талант количество раз, равное 1 + значение твоей Мощи. Ты восстанавливаешь потраченные применения при завершении отдыха.

Убийца мертвецов

Путь мастера

Нежить — мерзость, угрожающая расползтись по всему миру, если ее не остановить. Некоторые преданные своему делу люди берутся за оружие, чтобы уничтожать живых мертвецов, где бы ни нашли. Большинство убийц мертвецов начинали крестоносцами, оттачивая навыки по необходимости и лелея гонящую по следу врага ненависть.

Уровень 7: Убийца мертвецов

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +5
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Упреждение нежити: Нежить атакует тебя с 1 помехой, а ты проходишь проверки при сопротивлении ее атакам с 1 преимуществом.
Бесстрашие: Ты не можешь быть *испуган*. При сопротивлении получению Безумия, ты проходишь проверку с 1 преимуществом.

Уровень 10: Убийца мертвецов

Характеристики: Здоровье +5
Непреклонность: Пока ты *ранен*, у тебя есть бонус +2 к Защите.
Бич нежити: Атакуя нежить, ты совершаешь атаку с 1 преимуществом, и она наносит 1d6 урона дополнительно.

Магия

Магия на Урте представлена множеством разных традиций, от распада и руин, оставляемых заклинаниями Разрушения, до более утонченных Иллюзий и Очарования. Однако некоторые типы магии занимают более узкую нишу, подобно заклинаниям, являющимся особенностью определенных путей или связанным с наследием или местностью. В таких малых традициях не существует заклинаний выше третьего ранга.

Кровь* (Интеллект/Воля)

Магия Крови — мрачное наследство вампиров, ведомых одержимостью наиважнейшим телесным соком. Она повелевает кровью и подчиняет ее заклинателю, зачастую с неприглядным результатом.

Ты можешь использовать Интеллект или Волю при сотворении заклинаний Крови.

Кровотечение **Кровь, Боевое, 0**

Цель: Одно живое существо в пределах ближней дистанции

На коже жертвы вздуваются пузыри. Соверши атаку Интеллектом или Волей против Силы цели. При успехе пузыри лопаются, цель получает 1d3 урона и в конце каждого раунда должна пройти проверку Силы или получить 1 урона. Получение трех успехов или исцеление любого количества урона прекращают эффект.
Атака 20+: Цель получает 1d3 урона дополнительно.

Восполнение жидкостей **Кровь, Бытовое, 0**

Цель: Одно живое существо в пределах досягаемости

Ты касаешься цели и проходишь проверку Интеллекта или Воли. При успехе цель исцеляет урон, равный своему Исцелению. При провале цель получает урон, равный половине своего Исцеления.

Кровь-в-Воду **Кровь, Боевое, 1**

Цель: Одно живое существо в пределах ближней дистанции

Если Здоровье цели 10 и ниже, она умирает на месте, водянистая кровь сочится изо всех щелей. Иначе — соверши атаку Интеллектом или Волей против Силы цели. При успехе цель получает 1d3 урона и *ошеломлена* и *устала* на 1 раунд.

Переливание **Кровь, Боевое, 1**

Цель: Одно живое существо в пределах ближней дистанции

Дыра открывается в случайном месте на теле жертвы, а затем закрывается. Соверши атаку Интеллектом или Волей против Силы цели. При успехе брось 2d6. Результат броска становится штрафом к Здоровью цели, а ты получаешь бонус к Здоровью в том же размере. И штраф, и бонус длятся 1 минуту.
Особое: Если ты вампир, ты можешь получить 1 пункт крови вместо бонуса к Здоровью.

Кипение Крови **Кровь, Боевое, 2**

Цель: Одно живое существо в пределах ближней дистанции

Кровь в венах цели вскипает. Если Здоровье цели 15 и ниже, она умирает на месте, труп вздувается и чернеет. Иначе — соверши атаку Интеллектом или Волей против Силы цели. При успехе цель получает 2d6+3 урона.

Цель, убитая данным эффектом, взрывается и разбрызгивает кипящую кровь в радиусе трех метров, с центром в своем пространстве. Каждое существо в области должно пройти проверку Ловкости или получить 1d6 урона.

Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно.

Кровопускание **Кровь, Боевое, 3**

Цель: Одно живое существо в пределах средней дистанции

Если Здоровье цели 20 и ниже, она умирает на месте, кровь хлещет изо всех щелей. Иначе — соверши атаку Интеллектом или Волей против Силы цели. При успехе ужасающая кровоточащая рана появляется в случайном месте на теле жертвы; цель получает 5d6 урона и начинает истекать кровью. Кровотечение длится до тех пор, пока цель не исцелит любое количество урона или пока она или кто-нибудь рядом не пройдет проверку Интеллекта, чтобы перевязать рану. Пока цель истекает кровью, она получает 1d6 урона в конце каждого раунда.

Атака 20+: Цель получает 2d6 урона дополнительно.

Прочие новые заклинания

Запустение вдохновило на создание множества видов магии — для защиты от местных ужасов или же их подчинения. Следующие новые заклинания входят в существующие традиции.

Вода

Иссушение **Вода, Боевое, 2**

Цель: Одно живое существо в пределах ближней дистанции

Тонкая струйка багрового тумана поднимается над целью, когда ты освобождаешь ее от жизненных соков. Соверши атаку Волей против Силы цели. При успехе, цель получает 2d6 урона и *усталость* на 1 час. Если цель выпьет количество литров воды, равное ее Размеру x 4, она удаляет эту немощь. Если цель уже *устала*, то вместо того она получает 2d6 урона дополнительно.

Воздух

Волна Жара **Воздух, Боевое, 1**

Область: Конус, 3 метра длиной, исходящий из точки в пределах ближней дистанции

Каждое живое существо в области должно пройти проверку Силы или получить *усталость* на 1 минуту. Будучи *уставшим* подобным образом, оно получает 1 урона при каждой атаке или проверке.

Мерцающая Стена **Воздух, Бытовое, 1**

Область: Изменяемая линия, 5 метров длиной, 2 метра высотой и 1 метр шириной, исходящая из точки в пределах ближней дистанции

Длительность: 1 минута

Воздух в зоне действия разогревается, мерцая все время действия. Существа за пределами ближней дистанции от края стены совершают атаки против существ за стеной с 3 помехами.

Подчинение Пыльного Дьявола **Воздух, Бытовое, 3**

Цель: Куб песка или пыли, с ребром в 1 метр, исходящий из точки в пределах средней дистанции

Длительность: 1 минута

В конце раунда, в котором ты сотворяешь заклинание, цель становится пыльным дьяволом (см. **главу 3**). Ты не можешь произвольно прервать это заклинание. После окончания эффекта пыльный дьявол распадается, усыпая поверхность в своем пространстве песком и пылью.

Когда пыльный дьявол является, соверши атаку Волей против его Воли. При успехе пыльный дьявол *принужден* на все время действия, но при провале становится враждебен.

Защита

Защита от Стихии **Защита, Бытовое, 1**

Область: До пяти существ в пределах досягаемости

Длительность: 2 часа

Ты касаешься каждой цели. На время действия цели невосприимчивы к эффектам лишений и условий окружающей среды.

Земля

Зыбучий Песок **Земля, Боевое, 3**

Область: Круг на поверхности, радиусом 4 метра, с центром в пределах ближней дистанции

Длительность: 1 минута

Поверхность в области становится пересеченной местностью на все время действия. Любое существо в области при сотворении заклинания и в конце каждого раунда во время действия заклинания должно пройти проверку Силы. Существо вязнет при провале; при успехе существо перемещается в ближайшее свободное пространство за пределами области. Если завязшее существо проваливает проверку, оно становится погруженным и не может дышать.

Завязшее существо *неподвижно*. Оно может использовать действие, чтобы пройти проверку Силы, удаляя эту немощь при успехе.

Погруженное существо *ослеплено* и *неподвижно*. Оно может использовать действие, чтобы пройти проверку Силы с 1 помехой. Оно становится завязшим при успехе или получает 1d6 урона при провале.

При окончании заклинания поверхность возвращается к обычной плотности. Завязшие существа и погруженные в землю или грязь могут продолжать попытки освободиться, как описано выше. Однако если поверхность была камнем, каждое завязшее существо остается *неподвижным*, пока не будет освобождено, а каждое погруженное существо получает урон, равный своему Здоровью, мгновенно умирая. Освобождения застрявшего существа требует нанесения поверхности в области, по меньшей мере, 10 урона с использованием оружия или инструмента.

Небесная

Солнечный Молот **Небесная, Боевое, 4**

Область: Вертикальный цилиндр, 25 метров высотой с радиусом 2 метра, с центром на поверхности в пределах крайней дистанции, освещенный солнцем

Длительность: 1 минута

Луч яркого солнечного света наносит 2d6 + 3 урона всему в области. Каждое существо, получившее урон, должно пройти проверку Силы. Оно падает *навзничь* и *устает* на 1 минуту при провале или просто получает половину урона при успехе.

Некромантия

Лич **Некромантия, Бытовое, 6**

Требования: Ты должен быть смертным и не порожденным магией.

Перед тем, как сотворить заклинание, ты должен проводить 8 часов каждый день в течение 1 месяца, 1 недели и 1 дня создавая филактерию для хранения своей души. Ты решаешь, как ей выглядеть — будь то амулет, шкатулка или оружие — но стоить материалы будут 100 зк. Когда ты закончишь, филактерия будет объектом с Защитой 25 и Здоровьем, равным значению твоего.

Цель: Одна доза яда в пределах досягаемости

Длительность: 1 час

Яд становится смертельным на время действия. Если ты принимаешь его до окончания действия заклинания, ты получаешь урон, равный своему Здоровью, и мгновенно умираешь. Твоя душа остается заключенной в филактерии, до тех пор, пока та не будет уничтожена, после чего душа отправляется в заслуженное посмертие.

Восемь часов спустя после смерти от яда, ты становишься нежитью и существуешь, пока не будешь уничтожен. Становление нежитью не означает прекращения распада, так что, если ты не предпримешь мер по сохранению собственного тела, плоть продолжит гнить, пока не останется один скелет. В результате превращения ты получаешь следующие черты:

Атрибуты Сила +1, Воля +1

Характеристики Защита +1, Здоровье +20, Восприятие +2, Скверна +1d3

Невосприимчивость Урон от болезни, холода и яда; *болезнь, замедление, неподвижность, отравление, усталость, сон*

Темнозрение Ты можешь видеть в областях, занятых тенями и тьмой, на средней дистанции, как если бы эти области были освещены. За пределами этого расстояния тьма считается тенями, а тени — освещенным местом.

Филактерия Пока твоя филактерия нетронута, ты исцеляешь урон в конце отдыха как обычно. Если ты становишься *беспомощным*, твое тело рассыпается в прах и собирается вновь в свободном пространстве в пределах ближней дистанции от филактерии 1d20 часов спустя. Ты возвращаешься к жизни с уроном, равным значению твоего Здоровья-1.

Если твоя филактерия уничтожена, ты незамедлительно получаешь урон, равный своему Здоровью, и мгновенно умираешь.

Одной Ногой в Могиле Ты исцеляешь только половину урона посредством магии и зелий.

Могильное Касание Твое касание пробуждает в живых существах парализующее отвращение. Ты можешь использовать действие, чтобы атаковать существо в пределах досягаемости. Соверши атаку Интеллектом или Волей против Защиты цели с 1 преимуществом. При успехе цель получает 4d6 + 3 урона и должна пройти проверку Силы или стать *испуганной* на 1 минуту. Будучи *испуганной* подобным образом, цель также *замедлена*. Если цель уже замедлена, она вместо того становится *неподвижной*; если она уже *неподвижна*, она вместо того становится *беззащитной*.

Проклятья

Проклятье Царей Гробниц **Проклятья, Боевое, 3**

Цель: Одно видимое тебе живое существо в пределах средней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Силы цели и еще одну против Воли цели. При успехе в атаке против Силы, цель получает 2d6 урона — сильная боль пронзает все тело. При успехе против Воли, цель *испугана* на 1 минуту. При успехе против и Силы и Воли, цель также проклята. Пока проклятие не снято, цель *устала* и не может исцелять урон.

эти бесконечные пустоши

Полные крови и ненависти Тролльи Войны подготовили почву для того, чтобы территория к северу от Удела превратилась в выжженную пустошь. Тролли, бывшие в то время мастерами стихийной магии, обратили землю против фей, которые ответили своим колдовством. Слишком много крови, смерти и безрассудного применения магии с обеих сторон превратили огромные, полные жизни в истерзанный пейзаж, состоящий расколотых гор, пыльных равнин и искривленных лесов, наполненных жестокими и злыми сущностями. Отвергнутая феями и брошенная троллями земля осталась страдать от зла, порожденного теми войнами.

Край мог бы восстановиться, когда память о совершенных там ужасах исчезла, но его судьбу предопределило человечество. Кочевые племена людей на протяжении многих лет переселялись в Осенние земли. Многие заключили мир с живущими там феями, но самые воинственные и жестокие из них отказались преклонить колени перед Светлым Народом. Вместо этого они продолжили путь на север и поселились в разрушенных землях, где стали народом Гог.

Это проклятое место усилило склонность переселенцев к жестокости. Пока Первые Люди жили вместе с феями в уважении к природе, народ Гог устраивал торжество разрушения. Они воздвигли огромные города в этих умирающих землях, дополняя скудные урожаи набегами на юг и поглощением плоти измененных и искаженных. Все это лишило их части человечности и превратило в чудовищ, вполне соответствовавших земле, где они поселились.

Столетия спустя народ Гог сплотился под знаменами Короля-Чародея и отправился в поход на юг, с поддержкой демонов, нежити и прочих чудовищ. Эта орда смела Эдин и поработила цивилизованные земли, дав начало темнейшему периоду в истории Рула.

Каласаны положили конец правлению Короля-Чародея, свергнув его тиранию и загнав его слуг в недра земли и на край Империи. Запятнавшая их скверна медленно превратила остатки народа в чудовищных человекоподобных тварей, ныне встречающихся повсеместно: зверолюдов, троглодитов, арахн, глубинных и прочих. Но те, кто бежал в родные пески, попросту растворились среди дюн, по всей видимости, добитые погубленной ими землей.

Однако эта часть народа Гог не исчезла бесследно. Они изменили себя, отбросив смертность и обретя существование в виде нежити, что позволило им протянуть достаточно долго, чтобы отомстить потомкам тех каласанов, которые лишили их власти. Столетие спустя возвратились первые из народа Гог, с присохшими к бурым, хрупким костям обрывками вяленой плоти, закованные в прогнившую устаревшую броню. Тоненький ручеек нежити обернулся потоком немертвого ужаса, чьи ряды лишь ширились, когда жертвы присоединялись к своим палачам, восстав из мертвых.

Тревожные вести о вторжении вскоре достигли Шестерца, столицы Северного Удела. Губернатор провинции поспешно собрал предоставленные Империей войска людей и орков, чтобы остановить нашествие. В то же время Матриарх культа Нового Бога объявила о священном походе против нежити, призвав людей со всей Империи на защиту невинных. Тысячи откликнувшихся на зов отправились на север, принеся с собой идеи и достижения юга. Вливаясь в ряды окруженных врагами защитников, крестоносцы вскоре превзошли числом армию Удела и, в конечном итоге, взяли на себя защиту Империи от армий мертвецов.

Теперь, десятилетия спустя, череда могучих крепостей, в гарнизоне которых стоят преданные защитники Империи, Нового Бога и всего живого, твердо противостоит нежити. Эти крестоносцы следят за выходящими из пустыни в облаках пыли ордами и жертвуют жизнями, отправляя чудовищ обратно в породивший их ад.

Мертвая и умирающая земля

Запустение занимает земли к северу от Удела: до предгорий Пылающих Сводов на западе, на востоке до Паучьего леса, остатка старых джунглей, когда-то покрывавших эти земли, а на севере до тех пор, пока суша не рассыплется на разбросанные по перемешиваемому штормами морю острова. Место, казалось бы, лишенное жизни, Запустение состоит из песчаных дюн, обширных участков пыльных, усыпанных камнями равнин и луж кипящей грязи. Бури проносятся над краем, изрыгая под вой терзающего землю ветра фиолетовые молнии и скрывая немногие уцелевшие ориентиры под грудами мелкой пыли. Запустение неумолимо, жестоко и карает всякого, осмелившегося его исследовать.

Особые виды местности

В Запустении присутствуют собственные виды опасной местности

Блуждающие дюны: Большая часть Запустения занята пустыней, состоящей из огромных песчаных холмов, смещающихся под воздействием беспрестанных горячих ветров, дующих с севера.

Блуждающие дюны соответствуют пустыне.

Каменистые равнины: Пояс каменистых равнин занимает около полутора сотен километров у южной границы Запустения. Покрытый камнями размером от гальки до массивных валунов, обточенных ветром и песком в чудовищные формы, чуждый пейзаж сохранил немного признаков того, что здесь когда-то жили люди.

Каменистые равнины соответствуют равнине.

Костяные поля: Бушующие над пустошами бури иногда разрывают братские могилы, создавая костяные поля, простирающиеся на многие километры. В этих огромных грудах перемешаны кости животных, людей и других существ, а иногда прячутся костяные машины и костяные стражи.

Костяные поля соответствуют пересеченной местности.

Мертвые земли: Эти области мертвой магии разбросаны по всей пустоши. Некоторые из них маленькие, всего несколько метров в поперечнике, в то время как другие могут покрывать квадратный километр или больше. Каждое существо в области мертвых земель получает штраф –3 к Мощи (до минимума в 0), пока остается в этой области. Мертвые земли сочетаются с любым видом ландшафта и не влияют на скорость перемещения.

Пепельные пустоши: Повсюду в Запустении простираются огромные равнины, покрытые толстым слоем мелкой пыли, так что путешественники поднимают ее шлейфы с каждым своим шагом. В конце каждого часа путешествия по пепельной равнине живое существо должно пройти проверку Силы. При провале оно получает штраф –1d6 к Здоровью и *усталость*. Если существо уже *устало*, штраф к Здоровью увеличивается на 1d6. Штраф и немощь длятся 1d3 дня (один бросок на оба срока). Однако и то, и другое устраняется любым эффектом, лечащим *болезнь*.

Пепельные пустоши соответствуют равнине.

Сальзовые* равнины: На западе, там, где каменистая местность становится изломанной, поднимаясь к вулканам Пылающих Сводов, находится скопление озер пузырящейся грязи. Узкие дорожки, ведущие через сальзовые равнины, могут осыпаться без предупреждения, отправляя путешественников в кипящую грязь. Грязь наносит 1d6 урона существам, которые ее касаются, и 3d6 урона существам, погруженным в нее. Существо получает урон таким образом только один раз за раунд.

Сальзовые равнины соответствуют болоту.

[*Примечание: Сальза, она же макалуба — грязевой вулкан.]

Сводящая с ума жара

Странствующие по Запустению днем живые существа рискуют столкнуться с невыносимой жарой. Любое существо, получившее штраф к Здоровью в результате провала проверки при сопротивлении воздействию окружающей среды, также получает 1 Безумия.

Известные места

В дополнение к опасным ландшафтам в Запустении имеются особо примечательные места.

Государства крестоносцев

Империя даровала землю культу Нового Бога, чтобы создать кордон против немертвой угрозы. Затем культ разделил землю на участки и поручил их управление и содержание пяти цитаделям, расположенным вдоль границы Запустения. Эти земли образуют государства крестоносцев, контролируя территорию шириной 75 километров от Железных пиков на востоке до Тролльих гор на западе.

Пять могучих крепостей защищают Империю от Запустения. Вокруг каждой выросла небольшая деревня, где проживают люди, снабжающие гарнизон провизией. Если цитадель подвергается нападению, жители укрываются за ее стенами и помогают защитникам. Жизнь на окраине цивилизации предъявляет к людям повышенные требования, поэтому большинство из них отправляется на юг, когда из-за возраста и немощи уже не в состоянии вносить свой вклад в общее дело.

Повсюду видны признаки частых столкновений крестоносцев с нежитью. В промежутках между цитаделями стоят сожженные города и деревни, остатки упокоенной нежити гниют там, где упали, а перекошенные боевые машины, сломанное оружие, грязные поля и братские могилы — обычные детали ландшафта.

Патрули крестоносцев

Область прочесывается постоянными патрулями в поисках признаков активности нежити и не относящихся к крестоносцам людей. Обычный патруль состоит из командира (с характеристиками **ветерана** и ролью вождя), 2d6 + 3 крестоносцев (с характеристиками **наемников**), и разведчика (с характеристиками **разбойника**), все верхом на **боевых конях**.

Крестоносцы носят цвета своей крепости и украшают щиты символами Нового Бога, цитатами из священных писаний и образами прославленных крестоносцев. Командиры отмечены золотой каймой, подчеркивающей их старшинство.

Высокая

Крепость Высокая располагается на склоне невысокой горы в Железных пиках. Единственная изогнутая стена, поддерживаемая четырьмя высокими башнями, окружает цитадель, казарму и другие постройки. Крестоносцы из Высокой крепости носят бело-золотые плащи, украшают доспехи орлиными перьями и ходят под белыми знаменами с золотым орлом.

Командир Эдгар Галтри возглавляет отряд из пятидесяти крестоносцев. Ему уже за шестьдесят, его косматые волосы и борода давно побелели, он подумывает о выходе на пенсию и потратил много времени на то, чтобы подготовить себе на замену Анну Рив. Рив, хотя и молода, славится своими боевыми навыками. Она пользуется преданностью гарнизона и, вероятно, будет даже более сильным лидером, чем Галтри.

За прошедшие годы в Высокой мало что происходило, но ее расположение на склоне горы дает прекрасный обзор пустошей. Когда дозорные замечают приближающуюся нежить, они зажигают сигнальные огни на вершине самой высокой башни, чтобы предупредить гарнизон Передовой. В Высокой также используют специально обученных орлов для обмена сообщениями с другими крепостями.

Западная

Основанная пополнившими ряды защитников Северного Удела орками при первом появлении нежити из пустошей Западная крепость сохраняет большую долю орков среди гарнизона. Из двухсот живущих здесь крестоносцев более четверти — орки. Командир цитадели — жестокий орк по имени Кровавый Кулак, который силой занял пост своего безрезультатного предшественника, забив его до смерти голыми руками.

Крестоносцы Западной крепости — жестокие, угрюмые люди, часто неподчиняющиеся, когда получают то, что считают глупым приказом. Они носят цвета своей крепости — желтый и красный — а некоторые украшают свои доспехи и щиты заходящим солнцем, которое сияет на знаменах.

Кинжал Мученицы

Первая построенная крепость получила свое название в честь Друзеллы Мудрой, святой подвижницы Нового Бога. Она возглавила толпу обывателей, чтобы удерживать нежить, пока не прибудут крестоносцы, но погибла в бою. Защитники крепости поместили ее образ на знамена, с которых бледная женщина с каштановыми волосами указывает путь к победе. Все местные крестоносцы носят красные плащи.

Кинжалу Мученицы недостает парадности. Четыре голые стены располагаются подобно направленному на север лезвию меча, а четыре крепкие башни с пушками наверху скрепляют их. Внутри стен располагаются плац, казарма, цитадель, столовая и прочие мелкие бытовые строения, жизненно важные для повседневного функционирования крепости. Деревня вокруг нее небольшая и еще не оправилась от сожжения год назад.

Командир крепости — Рене Колдуэлл, прямолинейная женщина лет сорока. Она возглавляет отряд из двухсот крестоносцев. Ходят слухи о темном культе, таящемся в рядах гарнизона, но попытки искоренить его пока ничего не дали.

Неприступная

У этой огромной крепости из черного камня массивная центральная башня, окруженная шестью кольцами каменных стен. Деревня жмется к внешней стене — кучка деревянных домов, сгрудившихся за деревянным частоколом, выпирающим из цитадели как опухоль.

Близнецы Гарри и Милдред Вельд командуют сотней крестоносцев, одетых в черный цвет цитадели и украшающих доспехи кусками костей убитой ими нежити. Все живут в страхе перед командирами, поскольку они суровы и суд их над любым оскорбившим быстр и жесток. Об этой паре много говорят, предполагая, что их отношения могут быть несколько теснее, чем приличествует брату и сестре.

Передовая

С момента основания крепости ей командовал древний автоматон по имени Ангел, которому, как полагают, более пятисот лет. Ангел высок, его тело покрыто стальными пластинами с чеканным узором, а на спине у него огромные крылья с золотыми перьями. В цитадели живут триста крестоносцев, несущих ангельские крылья на багряных знаменах.

Передовая повидала больше всех боев и несла самые тяжелые потери. Деревня у внушительного замка сжигалась столько раз, что теперь ее население обитает в палатках. Несмотря на невзгоды и постоянные вооруженные столкновения, живущие здесь твердо привержены делу и верны своему командиру.

Исчезающий город

Те немногие путешественники, которым удалось исследовать Запустение и выжить, чтобы поведать о своем опыте, рассказывают, что видели в дюнах город, состоящий из серебристого камня, высоких башен и сверкающего света. Чем ближе они подходили к нему, тем больше он удалялся, не позволяя незваным гостям приблизиться. Город движется подобным образом, даже если к нему подходить с разных сторон. Хотя некоторые считают это загадочное явление миражом, на самом деле город — скрытое королевство фей, застрявшее в пустошах после войн с троллями.

Магия, поддерживающая скрытое королевство, начала давать сбои, и отравленное влияние Запустения просочилось сквозь его границы, превращая жителей в чудовищ. Теперь осквернённые феи совершают вылазки из города, чтобы украсть воду и припасы у путешественников, а затем наблюдать, как они медленно умирают.

Обсидиановые гробницы

Единственные способные противостоять климату Запустения сооружения — это огромные пирамиды, разбросанные среди дюн. Они построены из блоков стеклянистого черного камня, напоминающего обсидиан, и внутрь ведут проходы, запечатанные двумя тяжелыми дверями, искусно украшенными статуями странных и невозможных существ. Вокруг гробниц бродят живые трупы давно мертвых бездумных рабов той жуткой силы, что обитает внутри.

Пирамиды, возведенные с использованием магии и рабов во времена Короля-Чародея, служили дворцами для деспотичных владык смерти и тюрьмами для политических врагов и опасных соперников.

Их немертвые хозяева были погребены внутри, когда Гог пал, но темная сила, текущая сквозь гробницы, продолжает поддерживать бессмертных обитателей и усиливает их магическую мощь, чтобы позволяющую создавать и подчинять нежить.

Сотни лет гробницы безмолвствовали, а их обитатели затерялись в вековом сне. Столетие назад что-то пробудило их ото сна, и с тех пор они работают над возвращением Гогу его былой невыразимой славы. Отсюда орды нежити маршируют на юг, следуя по стопам Короля-Чародея, чтобы завоевать земли живых.

Парящие камни

Следы безрассудного использования магии троллями, а затем и народом Гог, до сих пор сохраняются по всему Запустению. Среди необычных примеров ее воздействия есть и парящие камни, дрейфующие над дюнами в восточных пустошах.

Рой из сотни или более камней, размером от гальки до валунов величиной с замок, покачивается вверх-вниз, словно воздушные шары, гонимые пронзительными ветрами над изменчивым ландшафтом. Если парящий камень слишком отдаляется от своих собратьев, то, какая бы сила не удерживала его в воздухе, она рассеивается, и гравитация вновь вступает в свои права, обрушивая камень на землю и давя все, под ним оказавшееся.

Многие парящие камни покрупнее ощетинились такими сооружениями, как башни, обелиски и чудовищные резные лики. Среди этих руин можно найти реликвии и безделушки народа Гога и других исчезнувших цивилизаций. В трещинах и щелях прячутся всевозможные странные летающие существа, охотящиеся на все, что приближается или проходит под камнями.

Пылающие Своды

Цепочка действующих вулканов отмечает западную границу Запустения. Эта зловещая гряда слишком опасна для большинства исследователей. Над ней круглый год нависают тяжелые черные тучи, подсвеченные пламенем и пеплом, извергаемым с горящих пиков.

Выброс пара: Из трещин на нижних склонах Сводов часто вырываются струйки пара. Всякий раз, когда персонаж в Сводах получает при атаке или проверке 0 или меньше, пар вырывается из трещины в пределах ближней дистанции от него. Перегретый пар заполняет конус длиной 2d6 метров, который простирается к спровоцировавшему выброс персонажу, нанося каждому существу в области урон, равный 3d6 + длина конуса. Успешная проверка Силы уменьшает урон вдвое.

Извержение: Каждый раз, когда группа завершает отдых в Сводах, брось d6. При выпадении 1 брось d20. По прошествии количества часов, равного результату этого броска, соседний вулкан извергается, выбрасывая лаву, камни и дым, которые падают повсюду в пределах нескольких километров от него. Все, что не находится под каким-нибудь укрытием, получает 5d6 + 20 урона. Каждое существо, прошедшее проверку Ловкости, получает половину этого урона.

Пепельный дождь: Черные облака над Пылающими Сводами просыпают пепел на их склоны, а иногда и на дюны за ними. В конце каждого часа, который существо проводит в Сводах или рядом с ним, оно должно пройти проверку Силы или получить 1 урона от кружащих в воздухе огненных искр.

Тряска: Всякий раз, когда персонаж в Сводах получает при атаке или проверке 20 и выше, область радиусом 3d6 метров с центром в пространстве этого персонажа начинает трястись. Каждое существо, стоящее в этой области, должно пройти проверку Ловкости или упасть *навзничь*.

Огненное Сердце

Над отрогом, выступающим из склона Горы Гнева, одного из крупнейших вулканов Сводов, возвышается город из черного камня. Здесь обитают несколько тысяч саламандр, претендующих на господство над горой и ее окрестностями. Стена из черного базальта высотой 30 метров опоясывает город, а поверх нее горят огни, отпугивающие неприятеля. Внутри Огненное Сердце представляет собой клубок улиц, вьющихся вокруг деформированных и искривленных построек, в которых обитают саламандры. Самая примечательное место — Пожар, грандиозная каменная цитадель, вздымающаяся из озера лавы, питаемого вытекающими из вулканических трещин над городом потоками.

Черные Воды

Черные Воды, наполненный водой кратер на краю Запустения, окружены костями и запахом ядовитой химии. Вода ядовита при питье, хотя вызванное непереносимой жарой помешательство все равно тянет некоторых существ ее попробовать.

Отвратительная атмосфера: Озеро воняет. Любое существо, дышащее воздухом в пределах дальней дистанции от него, должно пройти проверку Силы с 1 помехой. При провале оно получает *усталость* до тех пор, пока остается в пределах дальней дистанции от озера и еще 1 час спустя. При успехе оно невосприимчиво к отвратительной атмосфере, пока не завершит отдых.

Токсичная вода: Любое существо, выпившее озерной воды, получает урон, равный половине своего Здоровья, и *отравление*. В конце каждой следующей минуты оно должно проходить проверку Силы с 3 помехами или получать урон, равный своему Исцелению. *Отравление* остается до тех пор, пока не будет излечено магией.

Шепчущий каньон

Огромная пропасть, 30 километров в длину и 7,5 километров в ширину, пересекает каменистую равнину к северу от Железных пиков. В самом глубоком месте каньона его темное, усыпанное щебнем дно опускается примерно на 500 метров. Он получил свое название из-за постоянно дующего там ветра, который постоянно дует в этом месте, издавая шепот, пока скользит между скал.

Обе стены каньона усеяны входами в подземелья, напоминая соты. Они ведут в глубокие извилистые ходы и большие пещеры, в которых обитают тысячи троглодитов. Эти отвратительные потомки народа Гога странствуют по подземным путям под Северным Уделом, выходя на поверхность, чтобы напасть на отдаленные поселения за пределами застав крестоносцев. Попытки остановить набеги оказались тщетными, поскольку туннели обширны и запутаны.

Самый большой из гротов троглодитов украшен обсидиановым обелиском, созданным их предками тысячу лет назад в честь своих гнусных богов. Первосвященники приносят человеческие жертвы камню, и каждая жертвенная душа заставляет зеленые руны, ползущие по его поверхности, невыносимо вспыхивать.

Погода

3d6	Погода	Множитель времени
3	Пыльная буря	x 4 (см. описание)
4–5	Умеренная жара	x 1
6–12	Обычные условия	x 1
13–15	Жестокая жара	x 1
16–17	Крепкий ветер	x 1,5
18	Пыльная буря	x 4

Погода Запустения

В Запустении исследователей встречают свои особенности окружающей среды. Используй приведенную здесь таблицу вместо данной в главе 9 основной книги правил.

Жестокая жара: Температура в дневные часы растет, делая путешествие труднее. Персонажи проходят проверки Силы при сопротивлении воздействию окружающей среды с 2 помехами.

Крепкий ветер: Ветер дует весь день, неся с собой мелкие камешки и песок, царапающие кожу. В конце каждого часа путешествия в подобных условиях каждый персонаж должен пройти проверку Силы или получить 1 урона.

Пыльная буря: Бурлящие облака пыли мчатся по пустошам. Пыльная буря обычно образует изогнутую линию до 3d6 + 3 километров (2d6 + 3 миль) шириной, в 1,5 километра (1 милю) высотой и около ¾ километра (полмили) глубиной. Она обычно движется со скоростью около 100 километров в час (70 миль в час), так что убежать почти невозможно. Перемещение во время пыльной бури практически лишено смысла; при такой попытке время путешествия умножается на 4.

Буря сильно застилает область, для перемещающихся в ней существ она считается пересеченной местностью. Объекты внутри бури получают 1d6 урона в конце каждого раунда.

Существо должно пройти проверку Силы с 1 помехой, когда пыльная буря входит в его пространство и снова в конце каждого раунда пребывания в ней. При провале оно получает 1d6 урона и *ослеплено*, пока не выйдет из бури, или же просто получает 1 урона при успехе. Если существо уже *ослеплено* подобным образом, оно вместо того получает при провале 1d6 урона дополнительно.

Умеренная жара: Температура не настолько высока, как обычно. Персонажи проходят проверки Силы при сопротивлении воздействию окружающей среды с 1 преимуществом.

Интересные особенности

По всем пустошам лежат останки тех, кто приходил сюда прежде, будь то выветренные памятники, торчащие из барханов, или нарушающая однообразие местности груда костей. Если тебе требуется ввести интересную деталь ландшафта, ты можешь использовать приведенную здесь таблицу, выбрав подходящий результат или позволив решать случаю.

Интересные особенности

d20	Особенность
1	Окаменелое дерево.
2	Ряд крестов длиной в полтора километра, на каждом распят живой труп.
3	Основание разбитой башни, засыпанное внутри песком.
4	Окаменевший тролль, стоящий вскинув руки над головой.
5	Растерзанное тело живого трупа, подергивающееся на земле.
6	Вершина одной из обсидиановых гробниц, показавшаяся из песка или грязи.
7	Воронка из ветра и песка, с визгом удаляющаяся от группы.
8	Почерневшие кости какого-то огромного существа.
9	Валун на дне кратера.
10	Немного брусчатки на месте, где когда-то была дорога.
11	Курган черепов.
12	Гигантская каменная голова, лежащая на земле или недавно обнаруженная в песках после бури.
13	Фундаменты 1d3 разрушенных построек.
14	Панцирь гигантского жука.
15	Дорожка странных следов, оставленных неизвестным существом.
16	Покосившийся обелиск, утопающий в песке или грязи.
17	Пятно стекла радиусом 1d3 метра.
18	Мерцающая завеса света, перпендикулярная земле. Прохождение сквозь нее переносит существо или объект на 1d20 x 1,5 километров в случайном направлении.
19	Руины небольшого города, состоящего из 2d6 каменных построек.
20	Висящий в воздухе камень, неподвижный и недвижимый.

Тайны Запустения

Как место приключений, Запустение предлагает уникальные опасности и секреты. Персонажи, отправившиеся в пустоши, подвергаются испытаниям на каждом шагу. Они должны не только бороться со смертоносными существами, бродящими по региону, им также придется иметь дело с враждебной окружающей средой, которая может быть столь же смертельной, как и любое чудовище. Тем не менее, несмотря на все опасности, Запустение может дать невероятные богатства, древнюю могущественную магию и огромную силу тем, у кого хватит смелости взять их.

Враждебность Запустения к живым существам делает продолжительные экспедиции в пустоши опасными — даже смертельными. Путешественники не найдут мест, где можно пополнить запасы провизии или приобрести необходимое снаряжение для выполнения новых миссий, поэтому исследователи должны отходить в относительную безопасность Государств крестоносцев, где они смогут (или не могут) найти необходимую помощь. Таким образом, приключения в Запустении следует основывать на заданиях с четкими целями, которые могут быть достигнуты в разумные сроки, чтобы выжившие персонажи могли сбежать.

Идеи приключений

Описанные далее идеи могут послужить источником вдохновения для приключений, происходящих в этом краю.

В осаде (начальный или новичок): Персонажи происходят из крепости крестоносцев, будь то члены гарнизона или обслуживающего персонала. Когда крупные силы нежити осаждают крепость, культисты, находившиеся внутри, взрывают бомбу, чтобы пробить оборону и позволить ковыляющим трупам прорваться внутрь. Персонажи должны не только защитить крепость от мертвецов, но и разоблачить предателей, подвергнувших опасности их жизни.

Набег мертвецов (новичок): Несмотря на все усилия крестоносцев, нежить все время проскальзывает сквозь заслоны. После того, как значительное количество ходячих мертвецов рассыпается по землям юга, персонажи и их поселение подвергаются нападению. После победы над дохлой ордой группа расследует, как мертвяки прорвались, чтобы предотвратить другие подобные события.

Спасательная операция (эксперт): Командир одной из крепостей пропадает, похищенный слугами владыки смерти. Персонажи отправляются в погоню, чтобы вернуть командира, прежде чем похитители достигнут логова своего хозяина.

Расхитители гробниц (эксперт или мастер): Мощная пыльная буря сметает песок и обломки, скрывавшие древний город, давно потерянный для мира. Персонажи по собственному желанию или по велению покровителя отправляются в Запустение, чтобы исследовать это место и освободить его от сокровищ.

Кораблекрушение (мастер): Государства крестоносцев часто посылают дирижабли в полеты над Запустением, чтобы собрать информацию о передвижениях нежити. Персонажи летят на одном из этих судов и открывают для себя что-то важное. Однако, прежде чем они возвращаются, летающие чудовища нападают и повреждают судно, вынуждая группу совершить аварийную посадку. Если персонажи надеются выжить, они должны найти выход из пустошей.

ТЕНЬ ПОВЕЛИТЕЛЯ ДЕМОНОВ

Варианты тени Повелителя Демонов, описанные в основной книге правил, также могут заманить группу в Запустение. Явление Черного Солнца, например, могло начаться в Запустении и постепенно расширяться, распространяя пустоши по всему континенту. Точно так же голод и засуха могут быть результатом падения Тени на владык смерти, которые, поддержанные демонической силой, направляют магию из гробниц, чтобы изменить климат континента. Запустение могло образоваться даже в предвосхищении вестника Повелителя Демонов. Влияние этой сущности на мир настолько велико, что его присутствие может ощущаться даже в прошлом, заставляя земли болеть и умирать задолго до его прибытия.

Реликвии Запустения

Гробницы и руины Запустения хранят великие богатства и чудесные сокровища для тех, у кого хватит смелости их разыскать.

Кровавая кольчуга

Если присмотреться к этой проржавевшей кольчуге, то видно, что она покрыта не ржавчиной, а старой, засохшей кровью. Она осталась от предыдущих носителей, заплативших высокую цену за возможности доспеха.

Кровавая кольчуга была создана троллями и позднее обнаружена кем-то из сильнейших воителей Гога, переходя из рук в руки множество раз, пока не затерялась в пустошах.

Зачарованная броня Пока ты носишь броню, ты получаешь бонус +1 к Защите.

Кровопийца Пока ты *ранен* и носишь эту броню, ты совершаешь атаки с 1 преимуществом. Однако, в конце каждого раунда, в котором ты *ранен* и носишь броню, ты должен пройти проверку Силы или получить 1d3 урона.

Костяная Стрела

Победа фей над троллями была достигнута только с помощью темной магии. Бессмертные феи сильно постарались, чтобы стереть то время из памяти, но некоторые реликвии все же сохранились. Костяная стрела — одна из них, вещь, сделанная из кости первого убитого бессмертного.

Костяная стрела, тонкая кость, сужающаяся к концу на одном конце и с выемкой на другом, оперена жесткими костяными осколками. Хотя она сделана для использования с луками и длинными луками, ей также можно выстрелить из арбалета или ручного арбалета. Стрелу всегда можно извлечь из трупа пораженного ей существа и нельзя потерять (хотя существо, в котором она застрянет, может унести ее с собой).

Зачарованный боеприпас Используя стрелу, ты совершаешь атаку оружием с 1 преимуществом.

Проклятый боеприпас Когда результат атаки с использованием стрелы 0 и ниже, стрела обращается вспять и автоматически поражает тебя, нанося 2d6 урона и подвергая эффекту *Убийственной стрелы*.

Убийственная стрела Живое существо, получившее урон Костяной Стрелой, должно пройти проверку Силы. Оно получает 8d6 урона дополнительно при провале или половину этого урона при успехе. Существо, доведенное этим уроном до *беспомощности*, умирает на месте, его скелет вырывается из тела в потоках крови. Любой видевший это персонаж должен пройти проверку Воли или получить 1 Безумия.

Котел смерти

Поверхность этого приземистого котла, сделанного из чугуна, покрыта черепами и скелетами. Внутри он пахнет гниющим мясом и, в безветрие, над ним поднимается слабая зеленоватая дымка. Внутренний объем котла 1 метр в глубину и 2 метра в диаметре.

Тролли использовали это мерзкое устройство, наполняя его трупами эльфов и других фей, чтобы создать немертвых рабов. Какое-то время Котлом Смерти владел Король-Чародей, но после его падения реликвия была утеряна.

Поднятие мертвеца Любое живое существо, помещенное в Котел, получает урон, равный своему Здоровью, и мгновенно умирает, поднимаясь в виде подконтрольного существу, поместившему его в реликвию, **живого трупа** через 1d6 раундов. Новая нежить встает и выходит из котла.

Мантия Терзателя

Мантия Терзателя — мягкая бархатистая мантия, настолько глубокого черного цвета, что, кажется, поглощает свет — свободно свисает с тела носителя, подстраиваясь под любой размер. Она всегда приятна на ощупь и не отсыревает, даже погружаясь в воду.

Смертоносное облачение: Мантия некогда принадлежала главному сопернику Короля-Чародея, презренному колдуну по прозвищу Терзатель, поднявшему армию нежити, что бы захватить власть над Гогом. Они сразились и Терзатель потерпел поражение. Вместо того, чтобы уничтожить его, Король-Чародей запечатал своего врага в том, что стало первой черной гробницей, навсегда заключив соперника со всеми его слугами.

Считается, что облачение все еще пребывает в той гробнице, хотя путешественники шепчутся, что видели, как трепещущая ткань развевалась на ветру, словно ведя к тюрьме своего владельца.

Темнозрение Пока ты носишь Мантию, можешь видеть в областях, занятых тенями и тьмой, на средней дистанции, как если бы эти области были освещены. За пределами этого расстояния тьма считается тенями, а тени — освещенным местом. Если ты уже обладаешь темнозрением, дистанция увеличивается до дальней.

Покров ночи Ты теряешь черту *Солнечный пал*, если обладал ей, пока носишь Мантию. Также, существа, атакующие тебя Небесными заклинаниями, совершают атаку с 1 помехой, а ты проходишь проверки при сопротивлении таким заклинаниям с 1 преимуществом.

Мощь Смерти Пока ты носишь Мантию, ты увеличиваешь количество применений известных тебе заклинаний Некромантии и Смерти (см. **Справочник Повелителя Демонов**) на 1.

Существа Запустения

В пустошах водится множество странных существ, как живых, так и не очень. Подробнее об использовании существ в игре смотри главу 10 основной книги правил.

Анубин

Народ Гог рассеялся после поражения Короля-Чародея. Многие, искаженные своей порочностью, обратились извращенными ужасами. Большинство стало фоморами и варгами — зверолюдами, до сих пор беспокоящими Империю. Те же, кто бежал в пустыню, обратились шакалоголовыми анубинами, известными быстротой, свирепостью и способностью выживать в смертельно опасном для других месте.

Рост анубина не превышает 2 метров, а гибкое тело потемнело от солнца. Они носят свободные белые одежды и покрывают свои шакальи головы капюшонами. Многие используют костяных скакунов в качестве верховых животных, в то время как отдельные племена приручают гигантских скорпионов для охраны. (Они описаны далее в этом разделе.)

АНУБИН **Сложность 25**

Зверолюд Размера 1

Восприятие 12 (+2); ночное зрение
Защита 13 (большой щит); **Здоровье** 23
Сила 13 (+3), **Ловкость** 11 (+1), **Интеллект** 10 (+0), **Воля** 11 (+1)
Скорость 12

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Кхопеш (ближняя) +3 с 1 преимуществом (2d6+2 плюс анубин перемещается вплоть до половины своей Скорости, не провоцируя свободных атак, при атаке 20+)
Лук (дальняя дистанция) +1 с 1 преимуществом (1d6)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Наступательный Рывок Анубин использует действие, чтобы переместиться вплоть до половины своей Скорости и совершить ближнюю атаку. Он совершает эту атаку с 1 помехой, но данное перемещение не провоцирует свободных атак.

Большой жук-рогач

Эти огромные жуки бродят по пустошам, охотясь на живых мертвецов и других существ, которых могут поймать. Они так названы из-за множества рогов, шипов, гребней и пластин, выступающих из голов и панцирей.

БОЛЬШОЙ ЖУК-РОГАЧ **Сложность 100**

Животное Размера 5

Восприятие 8 (-2)
Защита 18; **Здоровье** 100
Сила 16 (+6), **Ловкость** 9 (-1), **Интеллект** 5 (-5), **Воля** 6 (-4)
Скорость 6
Невосприимчивость получение Безумия

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Рога (ближняя) +6 (3d6)
Жвалы (ближняя; досягаемость -3) +6 (2d6+3)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Двойная Атака Большой жук-рогач атакует рогами и жвалами.

Жуки-нежить: Владыки Смерти иногда используют туши дохлых жуков-рогачей в качестве подвижных осадных орудий. Упыри выедают мягкие ткани, пока не останется только панцирь. Владыки Смерти наполняют этот панцирь темной магией, заставляя двигаться вновь. Твердые панцири жуков отражают снаряды, защищая немертвый груз, когда они ползут в гущу битвы.

Немертвый жук-рогач является транспортом, использующим правила, описанные в **Справочнике Повелителя Демонов**. Он обладает следующими характеристиками.

НЕМЕРТВЫЙ ЖУК-РОГАЧ — Цена 50 зк

Нежить Размера 5 (транспорт)

Защита 18; **Здоровье** 100
Сила 16 (+6), **Ловкость** 9 (-1), **Интеллект** —, **Воля** —
Площадь 3x8; **Макс. Скорость** 6 (ускорение 2/торможение 2)
Экипаж Один погонщик
Груз 8
Невосприимчивость Урон от болезни и яда; *все немощи*; атаки против Интеллекта, Воли или Восприятия; эффекты, требующие проверки Интеллекта, Воли или Восприятия;
Вялость Погонщик может предпринимать только медленные ходы.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Рога (ближняя) +6 с 1 помехой (3d6)
Жвалы (ближняя; досягаемость -3) +6 с 1 помехой (2d6+3)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Двойная Атака Погонщик может приказать жуку атаковать рогами и жвалами.

Вампир-птенец

Новоиспеченный вампир пробуждается рабом своего сира. Птенец должен подчиняться каждому отданному ему приказу и довольствоваться любыми объедками, которые бросает ему создатель. Отношения птенца и создателя редко бывают здоровыми; птенец начинает возмущаться своим создателем и может зайти так далеко, что замыслит недоброе против него.

Овладение темными силами требует времени; таким образом, птенцы чаще всего бывают дикие, буйные и страшные. Будучи рабами своей жажды, они без колебаний нападают на живых существ, бросаясь вперед, чтобы вонзить клыки в жертву и осушить ее.

ВАМПИР-ПТЕНЕЦ — Сложность 50

Пугающая нечисть Размера 1

Восприятие 12 (+2); темнозрение
Защита 18; **Здоровье** 60
Сила 12 (+2), **Ловкость** 13 (+3), **Интеллект** 10 (+0), **Воля** 12 (+2)
Скорость 14
Невосприимчивость Урон от болезни, холода, яда; получение Безумия; *болезнь*, *замедление*, *неподвижность*, *отравление*, *усталость*, *сон*
Небесная уязвимость Вампир-птенец получает удвоенный урон от Небесных заклинаний и проходит проверки при сопротивлении Небесным заклинаниям с 1 помехой.
Страх Божий Вампир-птенец совершает атаки с 1 помехой против существа, носящего или владеющего священным символом.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Клыки (ближняя) +3 с 1 преимуществом (2d6+1)

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Высасывание Крови Вампир-птенец совершает атаку Силой против Силы одного живого существа из плоти и крови, находящегося в *захвате*. При успехе цель получает 1d6 урона и *усталость* до завершения отдыха. Вампир исцеляет то же количество урона. Если цель уже *устала* подобным образом, она должна пройти проверку Воли. При провале она вместо того *очарована* до завершения отдыха.

КОНЕЦ РАУНДА

Солнечный Пал Вампир-птенец получает 2d6 урона, если находится в области, освещенной солнцем.

Владыка Смерти

Владыки смерти, также называемые личами, когда-то были высокопоставленными дворянами, много веков назад служившими Королю-Чародею. После того, как их загнали в пустоши, они обратились к некромантии, чтобы продлить свое существование и облегчить муки голода и жажды. Они сделали специальные сосуды, называемые филактериями, из богато украшенных шкатулок, клинков, масок и других сокровищ. Затем они убили себя ядом, чтобы освободить души от тел и заключить их в подготовленные сосуды. Это поместило их между жизнью и смертью, сохранив души в мире смертных, а мертвые тела — живыми. Этот процесс требует огромной магической силы, поэтому владыки смерти — одни из самых опасных магов в мире.

Однако магия, поддерживающая существование владык смерти, не защищает от разложения. Это иссохшие, ужасающие создания, их сухие кости скреплены проволокой и полосками кожи, их нечестивая сила мерцает красным из пустых глазниц. Их отвратительное состояние порождает безумие и зло в иссохших сердцах, заставляя становиться провозвестниками конца света и врагами всего живого.

Большинство владык смерти обитает в черных пирамидах Запустения, хотя знания об их темной магии распространились и в других землях из запретных гробниц, свитков и даже глиняных черепков из разграбленных сокровищниц.

Владыки смерти говорят на Высоком Древнем и 1d3 + 1 дополнительных языках.

ВЛАДЫКА СМЕРТИ — Сложность 500

Ужасающая нежить Размера 1

Восприятие 17 (+7); темнозрение
Защита 20; **Здоровье** 100
Сила 15 (+5), **Ловкость** 15 (+5), **Интеллект** 17 (+7), **Воля** 17 (+7)
Скорость 8
Невосприимчивость Урон от болезни, холода и яда; получение Безумия; *болезнь, замедление, неподвижность, отравление, сон, усталость*
Устойчивость Владыка Смерти получает половину урона от оружия.
Защита от Чар Владыка Смерти получает половину урона от заклинаний и проходит проверки при сопротивлении заклинаниям с 1 преимуществом. Существо, атакующее Владыку Смерти заклинанием, совершает атаку с 1 помехой.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Когти (ближняя) +5 с 1 преимуществом (3d6 плюс Могильное Касание)
Могильное Касание Если цель является живым существом, она должна пройти проверку Силы с 1 помехой. При провале она *замедлена* на 1 минуту. Будучи *замедленной* подобным образом, цель также *испугана*. Если цель уже замедлена Могильным Касанием, она вместо того становится *неподвижной* на 1 минуту; если она уже *обездвижена*, она вместо того становится *беззащитной* на 1 минуту.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Контрзаклятье Когда существо, видимое Владыке Смерти, атакует его заклинанием, он может использовать спровоцированное действие, чтобы противостоять ему. Нападающий совершает атаку (если необходим бросок) с 1 помехой, а Владыка Смерти проходит проверку на противостояние ей (если необходим бросок) с 1 преимуществом.
Шаг в Бездну Владыка Смерти может использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы телепортироваться в видимое ему свободное пространство в пределах ближней дистанции.

МАГИЯ

Мощь 6
Некромантия *Призрачная Хватка (7), Могильная Хватка (3), Жатва Душ (3), Вопящий Череп (2), Источник Тьмы (2), Армия Мертвых (1)*
Предвидение *Видение (2), Ясновидение (1)*
Смерть* *Убийственное Касание (7), Ранение (3), Утечка Жизни (3), Ядовитое Дыхание (2), Смертельный Туман (2), Остановка Сердца (1)*
Телепортация *Отвергание (7), Безграничный Шаг (2), Путешествие (1)*

* Традиция описана в *Справочнике Повелителя Демонов*. Если у тебя нет этой книги, замени традицию и заклинания на что-нибудь из имеющегося.

КОНЕЦ РАУНДА

Эпическое Восстановление Владыка Смерти удаляет с себя одну немощь.
Эпический Противник Брось 1d3+1, чтобы сколько действий Владыка Смерти использует в следующем раунде. Владыка Смерти может использовать эти действия в любом ходу и может действовать, опережая врагов. Каждый раз, когда Владыка Смерти использует действие, он может переместиться вплоть до своей Скорости перед или после этого действия.
Смертельное Присутствие Каждое живое существо в пределах ближней дистанции от Владыки Смерти должно пройти проверку Силы с 1 помехой или получить 1d6 урона.

Гигантский скорпион

Гигантские скорпионы охотятся по ночам, пробираясь сквозь темноту, чтобы схватить добычу клешнями и пронзить жалом. Они обитают в дюнах, днем прячась в песке. Эти животные похожи на своих мелких сородичей, однако носят черные панцири, крепкие, как железо, и могут вырастать до 4 метров в длину или даже более того.

ГИГАНТСКИЙ СКОРПИОН **Сложность 100**
Животное Размера 2 или 3

Восприятие 14 (+4); темнозрение
Защита 18; **Здоровье** 50
Сила 14 (+4), **Ловкость** 13 (+3), **Интеллект** 6 (-4), **Воля** 10 (+0)
Скорость 12
Невосприимчивость получение Безумия

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Клешни (ближняя) +4 с 2 преимуществами (1d6+2 плюс цель *захвачена* при атаке 20+)
Жало (ближняя) +4 с 2 преимуществами против *захваченной* цели (1d6 плюс Яд)
Яд Цель должна пройти проверку Силы с 3 помехами или получить 3d6 урона дополнительно и *отравление* на 1 минуту. Если цель уже *отравлена*, она вместо этого получает 3d6 урона дополнительно. Будучи *отравленной* подобным образом, цель должна проходить проверку Силы в конце каждого раунда. При провале она получает 1d6 урона.

ОСОБЫЕ АТАКИ

Захват и пронзание Гигантский скорпион атакует дважды клешнями и один раз жалом.

Иссушенный

Существа, погибшие в Запустении от жажды, иногда восстают в виде иссушенных, ужасных чудовищ, питающимися соками живых существ. Они бродят среди дюн разрозненными группами, мучимые жаждой, но не умирающие от нее.

Иссушенный выглядит как скелет с череповидным лицом, восседающим на тонкой шее. Его пасть слегка приоткрыта, а внутри скручен кольцами длинный трубчатый язык, который он вонзает в жертву, высасывая ее досуха. Когда иссушенный кормится, его тело наполняется жидкостью, становясь вялым и раздутым.

ИССУШЕННЫЙ **Сложность 10**
Ужасающая нежить Размера 1

Восприятие 9 (-1); темнозрение
Защита 8; **Здоровье** 20
Сила 11 (+1), **Ловкость** 8 (-2), **Интеллект** 7 (-3), **Воля** 13 (+3)
Скорость 10
Невосприимчивость Урон от болезни, холода и яда; получение Безумия; *болезнь, отравление, сон, усталость*
Уязвимость к огню Иссушенный получает удвоенный урон от огня.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Когти (ближняя) +1 с 2 преимуществами (1d6+2 плюс цель *захвачена* при атаке 20+)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Иссушение Иссушенный совершает атаку Силой против Силы одного живого существа, находящегося в *захвате*. При успехе он получает накапливающийся бонус +1d6 к Здоровью на 1 минуту, а цель получает 3d6 урона и усталость на 1 минуту. Если цель уже *устала* подобным образом, она получает 3d6 урона дополнительно.

Пока у иссушенного имеется этот бонус к Здоровью, он получает штраф -4 к Скорости и не может предпринимать быстрые ходы.

Костяной скакун

Костяные скакуны, останки лошадей, несут на себе в битвах избранных воителей владык смерти. Они выглядят и движутся как лошади, хотя от плоти и шкуры мало что осталось.

КОСТЯНОЙ СКАКУН **Сложность 5**
Пугающая нежить Размера 2

Восприятие 8 (-2): темнозрение
Защита 13; **Здоровье** 10
Сила 13 (+3), **Ловкость** 13 (+3), **Интеллект** 5 (-5), **Воля** 13 (+3)
Скорость 14
Невосприимчивость Урон от холода, болезни, яда; получение Безумия; *болезнь*, *отравление*, *сон*, *усталость*

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Копыта (ближняя) +3 (1d6)

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Галоп Костяной скакун перемещается вплоть до утроенного значения Скорости.

Ламия

Король-Чародей придавал некоторым ужасные формы, тем, кто вызывал его недовольство или же восхищение. Горгоны, вампиры и многие другие ужасающие существа во всем мире обязаны своим существованием этому безумному тирану. Ламии, близкие родственники горгон, живут в руинах Запустения, где вынашивают невыразимые замыслы, привносящие в мир хаос и зло.

Ламии используют иллюзии и чары, чтобы завораживать и заманивать путешественников в логово. Там они подвергают несчастных своей нежной заботе, их сладкие слова вливаются в души ядом и соблазняют жертв на совершение все более и более гнусных поступков.

Ламиям не нужно есть, но они наслаждаются ощущениями, особенно если жертвы живы. Развращенные ими слуги становятся рабами, и их часто отправляют похитить детей к обеденному столу. Других они используют для утоления своих плотских аппетитов, бросая рабов, когда они устают от игрищ. Такие брошенные несчастные превращаются в упырей, бродящих по пустошам и терзаемых голодом и жаждой.

Внешний вид ламии чудовищен, это существо скрывает его за своими иллюзиями. Выше пояса у него тело привлекательного мужчины или женщины, хоть и с четырьмя руками. Ниже пояса тело ламии переходит в сужающийся змеиный хвост.

Ламии говорят на общем, Высоком Древнем и Темной речи.

ЛАМИЯ — Сложность 250

Ужасающее чудовище Размера 2

Восприятие 14 (+4); темнозрение
Защита 17; **Здоровье** 90
Сила 14 (+4), **Ловкость** 17 (+7), **Интеллект** 12 (+2), **Воля** 16 (+6)
Скорость 18
Невосприимчивость получение Безумия; *испуг, оцепенение, очарование, ошеломление, принуждение*

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Ятаган (ближняя) +7 с 2 преимуществами (2d6+1)
Хвост (ближняя, досягаемость +1) +7 с 1 преимуществом (2d6 плюс цель *захвачена* при атаке 20+)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Двойная Атака Ламия атакует ятаганом дважды.
Оскверняющий Шепот Ламия совершает атаку Волей против Воли слышащего её существа в пределах средней дистанции. При успехе цель получает 1 Скверны и *принуждена* на количество раундов, равное своему новому значению Скверны. Единожды использовав Оскверняющий Шепот, ламия должна ждать 1 раунд, прежде чем повторить.
Зловещий Взгляд Когда ламия совершает атаку против видящего её существа, она может использовать спровоцированное действие, вынудив цель пройти проверку Воли с 1 помехой. Цель *испугана* на 1 раунд при провале; при успехе она невосприимчива к Зловещему Взгляду этой ламии до завершения отдыха.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Змеиный Удар Когда существо перемещается в пределы досягаемости ламии, она может использовать спровоцированное действие, чтобы атаковать это существо хвостом.

МАГИЯ

Мощь 3
Иллюзии Личина (4), Вымысел (2), Головокружение (2), Невидимость (1), Фантазм (1)
Очарование Впечатление (4), Обаяние (2), Приказ (2), Вопрос (2), Принуждение (1)

КОНЕЦ РАУНДА

Эпическое Восстановление Ламия удаляет с себя одну немощь.
Эпический Противник Брось 1d3+1, чтобы сколько действий ламия использует в следующем раунде. Ламия может использовать эти действия в любом ходу и может действовать, опережая врагов. Каждый раз, когда ламия использует действие, она может переместиться вплоть до своей Скорости перед или после этого действия.

Мумия

Мумии — это иссохшие человеческие тела, укутанные пожелтевшими погребальными пеленами. Некоторые также носят одежду, зерцала, свисающие с шеи на цепях, маски или венцы. Все они неуклюжие убийцы, движимые питающей их магией на погибель живым.

Многие мумии Запустения — это сохранившиеся останки врагов Короля-Чародея, пропитанные некромантической силой, чтобы лишить их возможности перерождения, на которое надеются все смертные. Проведя столетия в этом состоянии, они почти лишились разума и ненавидят всякую жизнь, с которой сталкиваются.

МУМИЯ — Сложность 100

Ужасающая нежить Размера 1

Восприятие 10 (+0); темнозрение
Защита 17; **Здоровье** 80
Сила 17 (+7), **Ловкость** 9 (-1), **Интеллект** 7 (-3), **Воля** 15 (+5)
Скорость 6
Невосприимчивость Урон от болезни, холода и яда; получение Безумия; *болезнь, глухота, замедление, неподвижность, отравление, слепота, сон, усталость*
Парализующий Ужас Существо, получившее Безумие от созерцания мумии, также становится *неподвижным*, будучи *испуганным* подобным образом.
Уязвимость к огню Мумия получает удвоенный урон от огня.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Кулак (ближняя) +7 с 1 преимуществом (3d6 плюс 3d6 урона дополнительно против *неподвижной* цели)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Проклятье Мумии Мумия может использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы наложить проклятье на одно существо в пределах средней дистанции. Цель должна пройти проверку Воли с 1 помехой, получая проклятье при провале. При успехе цель невосприимчива ко всем проклятьям мумий, пока не завершит отдых.

Существо, проклятое подобным образом, не может исцелять урон и, получая урон, оно получает 1d6 урона дополнительно.

Проклятье действует, пока не будет снято магией или пока мумия не будет уничтожена.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Пламенный Гнев Когда мумия получает урон от огня, она может использовать спровоцированное действие, чтобы атаковать кулаком.

Обрубок

Куски и части человеческих тел можно найти по всему Запустению, от подергивающихся рук, переползающих дюну, до водруженной на камень отсеченной головы, взирающей на лужу кипящей грязи. Та же темная магия, что оживляет тела павших, придает отсеченным конечностям подобие жизни и мерзкие стремления, так что убить может даже палец.

ОБРУБОК **Сложность 1**

Пугающая нежить Размера ¼

Восприятие 10 (+0); незрячий
Защита 11; **Здоровье** 8
Сила 8 (-2), **Ловкость** 11 (+1), **Интеллект** 5 (-5), **Воля** 9 (-1)
Скорость 8; скалолаз
Невосприимчивость Урон от болезни и яда; получение Безумия; *болезнь, глухота, испуг, отравление, оцепенение, очарование, ошеломление, слепота, сон, усталость*

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Природное оружие (ближняя) +1 (1d3)

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Атака Врасплох Когда существо в пределах досягаемости обрубка проваливает атаку против его Защиты или Ловкости, он может использовать спровоцированное действие, чтобы атаковать это существо.

Песчаный клещ

Песчаные клещи — одни из немногих живых существ, способных выжить в пустошах. Несмотря на название, эти крохотные насекомые питаются крошками органики, которые находят в песке. В местах, изобилующих пищей, например в гробницах, клещи собираются в огромные рои, способные за считанные секунды обглодать живое существо до костей. Эти огромные вздымающиеся массы погружаются в песок и, нападая на добычу, резко вырываются на волю.

ПЕСЧАНЫЙ КЛЕЩ **Сложность 10**

Животное Размера 2 (рой)

Восприятие 10 (+0); незрячий
Защита 12; **Здоровье** 10
Сила 10 (+2), **Ловкость** 12 (+2), **Интеллект** 5 (-5), **Воля** 11 (+1)
Скорость 10; Тоннель
Невосприимчивость *глухота, замедление, захват, испуг, навзничь, неподвижность, оцепенение, очарование, ошеломление, слепота*
Множество Рой получает половину урона от эффектов, использующих бросок атаки, и удвоенный от требующих от него проверки.
Отвращение Существа, не входящие в рой, *ослаблены*, находясь в пространстве роя или в пределах 1 метра от него.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Клешни (ближняя) +2 с 1 преимуществом (1d6 плюс Подавление или просто 1d3, если рой ранен)
Подавление Если цель является живым существом, она получает 1d6 урона дополнительно, падает навзничь и становится *подавленной*. Будучи *подавленной*, цель не может перемещаться, а атаки против нее совершаются с 1 преимуществом. Подавленное существо может использовать действие для прохождения проверки Силы, удаляя немощь при успехе.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Тоннель Рой песчаных клещей перемещается вплоть до своей Скорости сквозь землю, песок и другие материалы сходной плотности. Он оставляет за собой тоннель 1 метр диаметром.

КОНЕЦ РАУНДА

Роение Клещей Каждое существо, не входящее в рой, находясь в пространстве роя или в пределах 1 метра от него должно пройти проверку Ловкости. При провале оно получает 1d6 урона и *замедлено* на 1 раунд.

Покинутый

Владыки смерти поручают командование своими легионами нежити покинутым, породе разумных живых трупов, наполненных самой черной магией. Они похожи на иссохших зомби, плоть обтягивает кости, а зеленые огоньки горят в темноте глазниц. Однако, в отличие от зомби, покинутые быстры и грациозны. Они вооружены костяными посохами.

Покинутые когда-то были величайшими сподвижниками Короля-Чародея, и темная магия их хозяина даровала им вечную жизнь в обмен на службу. Они говорят на Высоком Древнем шепотом.

ПОКИНУТЫЙ **Сложность 25**

Ужасающая нежить Размера 1

Восприятие 13 (+3); темнозрение
Защита 13; **Здоровье** 20
Сила 14 (+4), **Ловкость** 13 (+3), **Интеллект** 11 (+1), **Воля** 14 (+4)
Скорость 12
Невосприимчивость Урон от болезни, холода и яда; получение Безумия; *болезнь, отравление, сон, усталость*

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Посох (ближняя) +4 с 1 преимуществом (2d6+1)
Когти (ближняя) +4 с 1 преимуществом (2d6+1)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Печать Смерти Покинутый бьет посохом по земле, призывая извивающийся черный символ в точке в пределах досягаемости. От этой точки по поверхности в радиусе 2 метров распространяется темная энергия, пребывая там в течение 1 минуты или пока покинутый не призовет Печать Смерти снова. Когда живое существо на поверхности области получает урон, оно получает 1d6 урона дополнительно.
Причитание Покинутый кричит. Каждое существо в 3-метровом конусе, исходящем из точки в пространстве покинутого, должно пройти проверку Силы с 1 помехой. При провале существо получает 1d6 урона и становится *неподвижным* на 1 раунд и *глухим* на 1 минуту. Единожды использовав Причитание, покинутый не может снова его использовать в течение 1 минуты.

Пыльный дьявол

Закручивающиеся потоки ветра носятся по Запустению, движимые неестественной силой. Гении воздуха, обезумевшие из-за разорения своей земли, сливаются с зыбучими песками, становясь полными ненависти пыльными дьяволами. Они презирают живых и с радостью срывают плоть врагов с костей.

ПЫЛЬНЫЙ ДЬЯВОЛ **Сложность 25**

Гений Размера 1

Восприятие 9 (-1); Истинное Зрение
Защита 16; **Здоровье** 20
Сила 12 (+2), **Ловкость** 15 (+5), **Интеллект** 6 (-4), **Воля** 9 (-1)
Скорость 20
Невосприимчивость Урон от болезни и яда; получение Безумия; *болезнь, глухота, замедление, испуг, навзничь, неподвижность, отравление, оцепенение, ошеломление, слепота, усталость* и любые эффекты, изменяющие форму
Устойчивость Пыльный дьявол получает половину урона от оружия.
Бесформенность Пыльный дьявол может перемещаться сквозь отверстия, куда может просочиться воздух, и пространства, занятые другими существами.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Порывистый Ветер (ближняя; досягаемость +4) +5 (2d6 плюс Ослепляющая Пыль при атаке 20+)
Ослепляющая Пыль Цель *ослеплена* на 1 минуту. Если цель уже *ослеплена* подобным образом, увеличь длительность на 1 минуту.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Непредсказуемое Перемещение Когда существо проваливает атаку против пыльного дьявола, он может использовать спровоцированное действие, чтобы переместиться на 1d6 метров. Это перемещение не провоцирует свободных атак.

Ревенант

Ревенанты — смертные, что каким-то образом отказались умирать и задержались в этом мире. Большинство сбежали из Преисподней или Ада посредством исключительной решимости, отказавшись уходить, пока не закончат дело или не исполнят долг. Нахождение между жизнью и смертью придает им многие черты нежити, несмотря на то, что они до сих пор живут и дышат.

Более подробно ревенанты описаны в **главе 1** данного дополнения.

РЕВЕНАНТ **Сложность 50**
Ревенант Размера 1

Восприятие 8 (-2); темнозрение
Защита 16 (кольчуга, большой щит); **Здоровье** 44; **Безумие** 5; Неожиданное Возвращение
Сила 13 (+3), **Ловкость** 10 (+0), **Интеллект** 8 (-2), **Воля** 11 (+1)
Скорость 10
Невосприимчивость Урон от болезни и яда; *болезнь*, *отравление*, *усталость*
Неожиданное Возвращение Когда ревенант оказывается *беспомощным*, брось d6. При 6 ревенант выглядит мертвым; 1 раунд спустя он исцеляет 2d6 урона и встает.
Одной Ногой в Могиле Ревенант исцеляет только половину урона посредством магии и зелий.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Меч (ближняя) +3 с 2 преимуществами (3d6+2)
Длинный лук (дальняя дистанция) +0 с 2 преимуществами (3d6+1)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Взор Преисподней Ревенант использует действие, чтобы совершить атаку Волей против Воли одного видящего его существа в пределах ближней дистанции. При успехе цель *испугана* на 1 минуту. При провале цель становится невосприимчива ко Взору Преисподней этого ревенанта, пока не завершит отдых.

Саламандра

Давным-давно гении вылепили саламандр из извечного пламени, наделив материальным воплощением и смертностью. Саламандры, воинственный народ, сражались за своих хозяев с феями и смертными до тех пор, пока время гениев не подошло к концу, что позволило саламандрам жить своим умом. Сейчас большинство саламандр обитает в жарких, бесплодных и пустынных местах, таких как склоны вулканов, пустыни и грязевые равнины.

Саламандры имеют тела гуманоидной формы с оранжевой, красной или черной кожей. Их глаза белые, без зрачков, а коричневые или черные рога растут из головы, а также рук и ног. Некоторые саламандры рождаются с хвостами вместо ног, но их считают низшей породой, уродливыми и неправильными.

Саламандры говорят на огнеречи, шипящем и щелкающем языке, который другим народам тяжело произносить. Дополнительную информацию о саламандрах смотри в главе 1 данного приложения.

САЛАМАНДРА **Сложность 5**
Элементаль Размера 1

Восприятие 8 (-2)
Защита 11 (большой щит); **Здоровье** 16
Сила 10 (+0), **Ловкость** 9 (-1), **Интеллект** 9 (-1), **Воля** 11 (+1)
Скорость 10
Невосприимчивость Урон от болезни, огня и яда; *болезнь*, *отравление*
Неприспособленность к Холоду Саламандра получает удвоенный урон от холода. Когда она получает урон от холода, она также получает *усталость* на 1 раунд.
Пламенная Смерть Когда саламандра умирает, пламя исторгается на расстояние до 4 метров от точки в её пространстве. Всё в области получает 1d6 + 4 урона. Каждое существо в области, прошедшее проверку Ловкости, получает половину урона.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Длинное копье (ближняя, досягаемость +1) +0 с 1 преимуществом (1d6)
Хвост (ближняя) +0 с 1 преимуществом (1d3 плюс цель *захвачена* при атаке 20+)

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Обжигающая Расправа Когда саламандра становится *ранена*, она может использовать спровоцированное действие, чтобы вызвать вспышку пламени в радиусе 2 метров от точки в своем пространстве. Всё в области получает 1d6 урона. Каждое существо в области, прошедшее проверку Ловкости, урона не получает.

КОНЕЦ РАУНДА

Жар Существо, *захваченное* саламандрой, должно пройти проверку Силы или получить 1d3 урона.

Элементали

Задолго до того, как человечество вышло из пещер, когда феи бродили по смертному миру, гении были хозяевами небес и морей, пламени и гор. Некоторые еретики верят, что эти дикие духи создали мир и подготовили почву для роста и процветания всего живого. Если они действительно были ответственны за рождение творения, то гении были в лучшем случае безразличными творцами, не заботящимися о том, что сотворили.

Появление фей и их магическое мастерство бросили вызов господству гениев. Чтобы защитить творение и защитить себя от могущественной магии фей, гении слепили из стихий слуг и дали им жизнь. Известно, по крайней мере, четыре вида элементалей: упрямые гномы, населяющие недра земли, подвижные ундины, играющие и резвящиеся в глубинах океанов, капризные сильфы, живущие в облаках, и дерзкие и яростные саламандры, претендующие на самые негостеприимные места в мире.

Хлябь

Многие утонули в кипящих грязях на краю Пылающих Сводов, но не все спокойно лежат в могиле. Иногда сущность жертвы сливается с окружающей жижей, образуя сочащуюся грязью массу, разрушающую и уничтожающую все, до чего дотянется. В своей бессмысленной жестокости хлябь является олицетворением опасностей пустошей.

ХЛЯБЬ — Сложность 50

Чудовище Размера 2

Восприятие 10 (+0); незрячий
Защита 8; **Здоровье** 100
Сила 16 (+6), **Ловкость** 8 (-2), **Интеллект** 5 (-5), **Воля** 15 (+5)
Скорость 6
Невосприимчивость получение Безумия; *глухота, испуг, оцепенение, ошеломление, слепота, сон, усталость*
Замерзшая Грязь Когда хлябь получает урон от холода или льда, она частично замерзает на 1 раунд. До окончания эффекта хлябь получает бонус +2 к Защите и штраф -4 к Скорости.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Кулак (ближняя) +6 с 1 преимуществом (3d6 плюс цель *ослеплена* на 1 раунд при атаке 20+)

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Сель Хлябь бьет в точку на поверхности в пределах досягаемости. Поверхность в пределах ближней дистанции от этой точки становится жидкой вязкой грязью на 1 минуту. Для всех существ, кроме хляби, область считается пересеченной местностью.

Циклоп

Циклопы живут в Пылающих Сводах, где они трудятся в кузницах, изготавливая оружие и доспехи, наделенные магической силой. Одноглазые гиганты с массивными мускулистыми телами достигают 6 метров в высоту и весят сотни, иногда тысячи, килограмм. В бою они носят доспехи из блестящих пластин и сражаются массивными мечами исключительного качества.

Циклопы строят крепости на дымящихся склонах действующих вулканов. Они предпочитают изоляцию и патрулируют свои земли с бдительностью, граничащей с паранойей. Они живут в страхе, что воры украдут сказочные богатства и могучие реликвии, которыми они обладают. Ненависть и озлобленность охватили большинство циклопов, но они презирают людей больше, чем всех остальных, и нападают на них, едва заметив. Они обвиняют человечество, особенно потомков населения Гога, во всех бедах мира.

Циклопы говорят на Высоком Древнем, и большинство из них знает хотя бы несколько слов на троллье.

Прочие существа

В дополнение к описанным здесь новым существам, к проходящим в Запустении приключениям могут подойти следующие из основной книги правил.
Сложность 1: живой труп и крошечный монстр
Сложность 5: гремлин, зомби, Красная Шапка, малый монстр и роющая многоножка
Сложность 10: могильный раб, нетопырь, средний монстр и троглодит
Сложность 25: амфисбена, кокатрис, костяной страж, курганник, могильный скарабей и упырь
Сложность 50: большой монстр, бормочущая пасть, верижник, камнечервь и ужасающий хор
Сложность 100: воздушный гений, дрейк, живой деготь, земляной гений, огненный гений и огромный монстр
Сложность 250: вампир и Костяная Машина

ЦИКЛОП — Сложность 100

Гигант Размера 3

Восприятие 6 (+-4)
Защита 18 (латы); **Здоровье** 80
Сила 18 (+8), **Ловкость** 11 (+1), **Интеллект** 8 (-2), **Воля** 12 (+2)
Скорость 12
Невосприимчивость Урон от огня и яда; *отравление*
Скверное Восприятие Перспективы Когда циклоп атакует цель в пределах 1 метра от себя, он совершает атаку с 1 помехой.
Сокрушительная Поступь Когда циклоп перемещается в пространство, занятое существом, расположенным на поверхности, это существо должно пройти проверку Ловкости. При провале оно получает 3d6 урона и падает *навзничь*. Если оно уже лежит *навзничь*, оно получает 1d6 урона дополнительно. Существо проходит эту проверку один раз за раунд за циклопа, невзирая на то, сколько раз этот циклоп перемещается сквозь его пространство.
Падение Гиганта Когда циклоп падает навзничь, его тело накрывает область длиной и шириной равную его росту, начинающуюся на краю занимаемого им пространства и продолжающуюся прочь от источника эффекта, сбившего циклопа с ног. Циклоп при падении наносит всему в области 6d6 урона.

Каждое существо в области должно пройти проверку Ловкости с 3 помехами. При успехе существо получает половину урона и перемещается в ближайшее свободное пространство за пределами этой области. При провале существо придавлено циклопом.

Придавленное существо лежит *навзничь*, *ослеплено*, *неподвижно* и полностью укрыто. Оно может использовать действие для прохождения проверки Ловкости с 4 помехами. При успехе существо перемещается в ближайшее свободное пространство и удаляет все немощи, наложенные Падением Гиганта.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Двуручник (ближняя) +8 с 3 преимуществами (5d6+3 плюс Могучий Удар)
Валун (дальняя дистанция) +8 с 3 преимуществами (5d6+3)
Могучий Удар Если цель Размера 2 и меньше, она должна пройти проверку Силы или отлететь 2d6 метров от циклопа, падая *навзничь* в конце перемещения.

Шелестящий кактус

Шелестящие кактусы образуют заросли у краев Запустения. Красующиеся между шипами длиной в палец багровые цветы утаивают их опасность. Если что-то движется в пределах досягаемости их чувств, они выбрасывают шипы с огромной силой, достаточно большой, чтобы пробить сталь. При запуске каждый шип издает слабый шелест, от которого и произошло название растения.

ШЕЛЕСТЯЩИЙ КАКТУС — Сложность 1

Растение Размера 1

Восприятие 11 (+1); незрячий
Защита 5; **Здоровье** 10
Сила 5 (-5), **Ловкость** 5 (-5), **Интеллект** 5 (-5), **Воля** 15 (+5)
Скорость 0
Невосприимчивость получение Безумия; *глухота, испуг, оцепенение, ошеломление, слепота, сон, усталость*
Вялость Шелестящий кактус может предпринимать только медленные ходы и не может использовать спровоцированные действия.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Шип (средняя дистанция) -5 с 4 преимуществами (1d6)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Выброс шипов Шелестящий кактус испускает лавину шипов из точки в своем пространстве. Каждое существо в пределах ближней дистанции от этой точки должно пройти проверку Ловкости с 1 помехой. Существо получает 2d6 урона при провале или половину урона при успехе. Единожды использовав Выброс Шипов, шелестящий кактус не может снова его использовать в течение 1 раунда.

Ужас запустения

Приключение для мастеров

Сильнейшая на памяти старожилов пыльная буря обрушилась на Государства крестоносцев, завалив крепости песком и засыпав им поля на многие километры к югу от границы. Когда она стихла, часовые заметили со стен новую деталь ландшафта на краю блуждающих дюн: огромную черную пирамиду, должно быть, раскопанную ужасающим ветром. Хоть, по сравнению с другими, она и близко, до нее еще около полутора сотен километров по каменистой равнине. Командиры гарнизонов, опасаясь появления из гробницы новых угроз, ищут умелых исследователей, готовых отправиться в пустоши и узнать, что скрывается внутри.

Ты можешь вовлечь группу в это приключение любым способом — их могут нанять крестоносцы, они могут отправиться в самостоятельную экспедицию или просто наткнуться на пирамиду. Группа завершает приключение, когда уничтожает владыку смерти, пробудившегося в недрах гробницы.

В пустоши

Персонажам предстоит пеший семидневный переход к гробнице, при условии, что по пути они ни с чем не столкнутся. Верховые животные с запасом воды могут значительно сократить время путешествия, как и транспорт, вроде дирижаблей (см. Справочник Повелителя Демонов). Каждые 8 часов пребывания группы на каменистых равнинах бросай d20, чтобы узнать, не случилось ли чего.

Столкновения на каменистых равнинах

d20	Событие
20	Персонажи встречают что-то странное, но безвредное. Они могут найти обсиженный тараканами опрокинутый обелиск, ползущий по камням оживший палец или пляшущий на горизонте столп пламени. Если тебе требуется вдохновение, обратись к таблице интересных особенностей Запустения в **главе 2** данной книги.
18–19	Погода меняется. Обратись к таблице погоды в **главе 2**, чтобы определить погоду на следующие 8 часов.
14–17	Ничего не происходит.
8–13	Вырвавшиеся из трещин в земле 1d3 роя **могильных скарабеев** привлечены появлением свежего мяса..
4–7	Из-за укрытия — груды валунов, кучи черепов или из расщелины — выходят **покинутый** и 1d6+2 **иссушенных** (см. **главу 3**).
2–3	Привлеченные колебаниями почвы, нападают 1d3+1 **камнечервя**.
1	В облаке пыли приближается отряд из 2d6 **анубинов** верхом на **костяных скакунах**, рассчитывая взять группу в рабство (см. **главу 3**).

К тому же, группа, путешествующая днем, подвергается воздействию окружающей среды и сводящей с умы жары, как описано в **главе 2**. Тебе следует проверять, не сбились ли они с пути (см. **главу 9** *основной книги правил*), если группа не пользуется картой или магией для определения своего местоположения.

Приближение к гробнице

Сильная жара порождает миражи на краю поля зрения персонажей, из-за чего гробницу трудно обнаружить, пока они не приблизятся на 1,5 километра. Когда группа приближается к ней на 4,5 километра, каменистая почва сменяется песком, отмечая начало блуждающих дюн.

Прежде, чем достигнуть гробницы, группа в какой-то момент сталкивается с рабами владыки смерти, сморщенными останками народа Гог: 1 **верижником**, 4 **иссушенными** и 10 **живыми трупами**. Они нападают в попытке включить персонажей в свои ряды.

НЕКРОАКТИВНОЕ ЗАРАЖЕНИЕ

Погребенная гробница окружена полем темной магии, поднимающим трупы в виде нежити. Когда живое существо умирает в пределах 1,5 километров от гробницы, оно восстает **живым трупом** 1 минуту спустя.

Гробница Терзателя

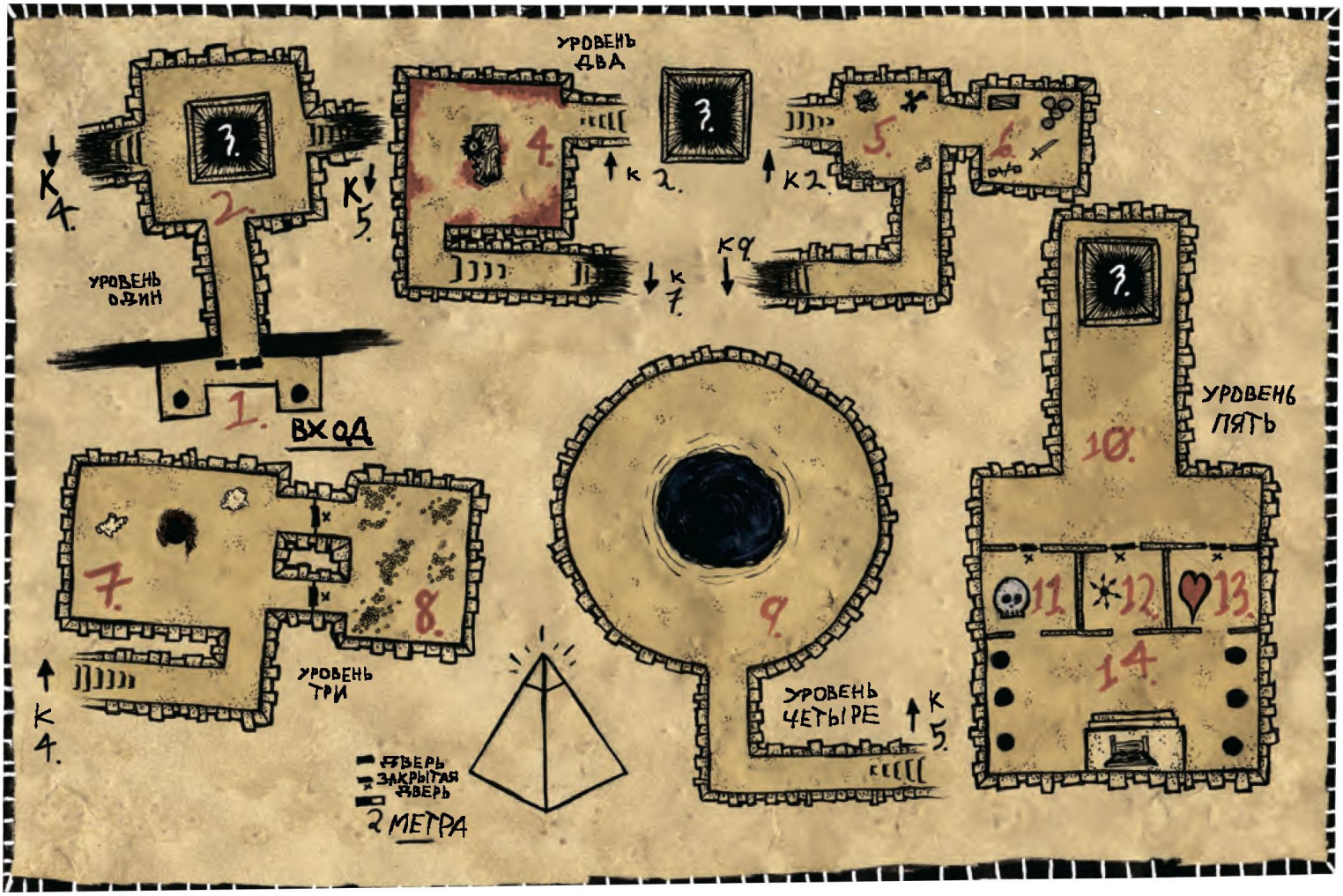
В последние дни царствования Короля-Чародея могущественный некромант по прозвищу Терзатель поднял армию мертвецов в попытке свергнуть тирана. Попытка провалилась, и Король-Чародей заточил Терзателя в огромной гробнице, утопив ее в песке. Столетиями Терзатель строил планы мести, коротая время до окончательного освобождения. Теперь, когда это свершилось по прихоти судьбы, он копит силы, чтобы наконец-то отомстить.

Гробница Терзателя — блестящая черная пирамида, с длиной ребра в 300 метров. Гладкие склоны на высоте 100 метров от основания переходят в полированное бронзовое навершие, отражающее солнечный свет, пуская во все стороны ослепительные лучи. Прямо под навершием с южной стороны находится ниша, окруженная с боков статуями шакалоголовых гуманоидов. Персонажи могут достигнуть ниши, взобравшись по склону пирамиды. Это довольно просто, поэтому они получают 1 преимущество к проверке.

Земля на 4,5 километра вокруг гробницы покрыта невысокими барханами, передвигаемыми ветром и кишащими восставшими трупами, жаждущими плоти. Каждый проведенный в этой области вне гробницы час персонажи сталкиваются с 1d6 живыми трупами, бросающимися в атаку, едва выбравшись из песка.

Основные области

Во всех областях гробницы обычно темно, полы покрыты пылью, но в остальном чистые, воздух холодный и наполнен странным пряным ароматом. Пол, стены и потолок сделаны из черного блестящего камня, похожего на обсидиан, но гораздо прочнее. Высота потолка составляет 3 метра, если не указано иного.



1. Вход

Множество выемок на внешней стене позволяет добраться до входа относительно просто. Здесь доступ внутрь гробницы перекрыт двумя черными каменными дверями. Они легко открываются.

По обе стороны от дверей стоят две обсидиановые статуи высотой 5 метров, мускулистые гуманоиды с головами шакалов, вооруженные ятаганами. Статуи являются **огромными конструктами**. Если персонаж входит в пределы досягаемости любой из статуй, то они нападают, скорее всего — неожиданно.

2. Проход в Преисподнюю

Это помещение квадратное, со стороной около 10 метров, в западной и восточной стенах есть арки, ведущие к спускающимся вниз лестницам. Большой квадратный провал в центре комнаты уходит во тьму. Почти все поверхности покрыты иероглифами, показывающими зловещие обряды, жертвоприношения и акты ужасающей жестокости, кроме окрестностей арок и провала. Стены вокруг арок расписаны искаженными в крике лицами с отверстиями на месте ртов. Край провала выложен невысокой, 30 сантиметров высотой, оградой из черепов.

Смертельный туман (см. область 3) поднимается из провала, растекаясь по комнате, и нападает на персонажей через 1 минуту после их появления. Он остается здесь, перекрывая выход.

3. Яма

Эта 4-метровая квадратная шахта уходит вниз на 30 метров (см. область 10. Прихожая и трое врат). Стены гладкие и отвесные, по всей высоте расписаны изображениями падающих людей. На спускающемся с потолка крюке на цепи висит большой бронзовый ключ. Ключ висит в 2 метрах от любого из краев.

Ключ проклят. Любое существо, атакующее его носителя, совершает атаку с 1 преимуществом, а носитель проходит проверки при сопротивлении атакам с 1 помехой.

В шахте обитает голодный **смертельный туман**.

4. Палата бальзамирования

Западная лестница спускается в квадратную комнату со стороной 8 метров. В центре находится хитроумное приспособление, состоящее из окровавленного стола под переплетением трубок, сосудов, наполненных бурой жидкостью, и набора игл и лезвий. Все это занимает пространство шириной 2 метра и длиной 4 метра, достигая потолка.

Устройство включается и атакует, когда живое существо приближается к нему на расстояние 1 метра. Спровоцировавшее существо должно пройти проверку Ловкости с 2 помехами. При провале его укладывает на стол, где оно *обездвижено* до тех пор, пока устройство не будет уничтожено. Устройство считается объектом с Защитой 5 и Здоровьем 50.

Обездвиженное существо или другое существо, которое может дотянуться до него, может попытаться удалить немощь, использовав действие для прохождения проверки Силы с 2 помехами. Успех удаляет немощь и вытягивает существо в свободное пространство в пределах 1 метра от устройства.

В конце каждого раунда, пока устройство не будет уничтожено, оно либо атакует *обездвиженное* им существо, либо пытается *обездвижить* существо в пределах 1 метра от себя, как описано выше. Если оно атакует *обездвиженное* существо, цель должна пройти проверку Ловкости с 2 помехами. При провале она получает 3d6 урона от игл и лезвий и *отравление* на 1 час из-за химических веществ, закачанных в тело. Если цель уже *отравлена* подобным образом, вместо этого она получает 3d6 урона дополнительно. Цель, доведенная этим уроном до *беспомощности*, мгновенно умирает и восстает в виде **живого трупа** в конце следующего раунда.

5. Казармы

Здесь настороже стоят 5 **костяных стражей**. Они нападают на нарушителей и преследуют даже за пределами помещения. Пол усыпан костями, обрывками бинтов и прочим мусором.

Проход в юго-восточном углу ведет вниз, в область 9.

6. Оружейная

Комната заполнена стойками с доспехами и оружием, хотя большинство из них — хлам. При осмотре содержимого можно найти три доспеха из дубленой кожи, один кольчужный, шесть длинных луков и бочку со 120 стрелами. А еще здесь имеется зачарованный меч из зеленой стали.

Зачарованный меч: Всякий раз, когда существо атакует этим мечом и результат атаки равен 20 или выше, цель *отравлена* на 1 минуту. Однако, если результат равен 0 или меньше, атакующий получает 1d6 урона и *отравление* на 1 минуту.

7. Страж сокровищницы

В центре большого зала, усеянного обломками статуй, стоит широкая колонна. Вокруг нее обвивается **василиск**, охраняющий ложную сокровищницу (см. область 8. Ложная сокровищница) и нападающий на нарушителей.

8. Ложная сокровищница

Дверь в эту комнату закрыта, ключ из области 3 может ее открыть. Успешная проверка Силы с 3 помехами позволит управиться и без него.

Пол находящейся за дверью комнаты покрыт 10 000 золотых крон. Любое коснувшееся монеты существо проклято и не может исцелять урон, пока проклятье не снято. Проклятье длится до тех пор, пока все взятые существом монеты не вернутся в эту комнату.

Если персонажи входят в комнату с помощью ключа, Терзатель (см. область 14) немедленно узнает об их присутствии в гробнице и может выйти навстречу.

9. Темная сила

В середине этой круглой комнаты в воздухе висит огромный столп тьмы. Вокруг него собрались 2 **покинутых**, 10 **иссушенных** и 20 **живых трупов**, разом нападающих на нарушителей.

Столп тьмы является окном в Бездну. Любое вглядевшееся в него существо видит во тьме омерзительные образы и должно пройти проверку Воли с 2 помехами или получить 1d3 Безумия. В основании столпа находится филактерия Терзателя (см. заклинание *Лич* в **главе 1**). Если филактерия разрушена, столп пропадает.

10. Прихожая и трое врат

В южной стене этого зала находятся три круглые закрытые бронзовые двери с замочными скважинами посередине. Область охраняют 3 **верижника**, по одному у каждой двери. Они нападают, только если существо входит в пределы досягаемости.

Двери можно открыть только тем бронзовым ключом из области 3. Во всех других случаях они неуязвимы к любому урону и не могут быть вскрыты силой.

11. Палата смерти

Помещение окутано незримым полем темной энергии. Любое входящее в него существо должно пройти проверку Силы с 2 помехами, получив 8d6 урона при провале или половину этого урона при успехе.

12. Палата безумия

Помещение окутано незримым полем психической энергии. Любое входящее в него существо должно пройти проверку Воли с 2 помехами или получить 2d6 Безумия, когда на его разум обрушивается шквал нездоровых и тревожных видений.

13. Палата страсти

Помещение наполнено мягким красным светом, исходящим от горящих на стенах изображений людей, извивающихся в агонии. Любое входящее в него существо должно пройти проверку Интеллекта с 2 помехами или получить 1d3 Скверны.

14. Логово владыки смерти

Каждая из трех предыдущих палат выводит сюда. У южной стены стоит полукруглый помост, на котором возвышается сделанный из человеческих костей стул с высокой спинкой. Напротив друг друга, у восточной и западной стены, находится по три колонны.

Именно здесь персонажи, скорее всего, столкнутся с Терзателем (**владыкой смерти**). Лич высокомерен и уверен в своей способности уничтожить группу, насмехаясь на ними во время боя. Терзатель сражается, пока не будет уничтожен, зная, что все равно вернется (предотвратить его возрождение способно только разрушение филактерии). Он носит Мантию Терзателя (см. «**Реликвии Запустения**» в **главе 3** данной книги).

Кроме владыки смерти, в комнате присутствует сундук, наполненный самоцветами на 1000 зк, и три зачарованных предмета на выбор мастера, в дополнение к Мантии Терзателя.

Ужас сего запустения

Запустение, лежащее за Северным Уделом, — скверное место, отравленное темной магией и кишащее нежитью. Глупцы и герои наравне испытывают свою решимость в борьбе с опасностями этого края, заставляющего бороться с кровожадными вампирами или пыльными бурями невообразимых размеров. В этой книге описывается одно из наиболее опасных мест Рула, дающее и мастерам, и игрокам новые возможности, такие как:

- Наследия вампира, ревенанта и саламандры
- Новые пути, включая князя тьмы и убийцу мертвецов
- Традиция Крови и новые заклинания из уже существующих
- Подробности о Запустении и прилегающих землях
- Новые реликвии и существа, вроде Котла Смерти и иссушенного
- Новое приключение!

Гробницы Запустения раскрывают больше деталей о мире Повелителя Демонов, давая все необходимые инструменты для проведения игр в пустыне!

Schwalb Entertainment, LLC

PO Box #12548
Murfreesboro, TN 37129
info@schwalbentertainment.com
www.schwalbentertainment.com

SKU: SDL1013

Tombs of the Desolation is ©2016 Schwalb Entertainment, LLC. All rights reserved.
Shadow of the Demon Lord, Schwalb Entertainment, and their associated logos
are trademarks of Schwalb Entertainment, LLC.